

DAFTAR PUSTAKA

- Anugerah, W 2013, *Implementasi Augmented Reality Pada Pemasaran Rumah Bogor Nirwana Residence Menggunakan Blender Dan Open Space*. Bogor
- Chafied M, Asmara R, Taufiqurrahman, Hakkun RY. 2010 *Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality*. Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh November.
- Fernando, M 2013, *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Manado
- Indonesia, Undang-undang 2011, *Undang-undang Republik Indonesia nomor 1 tahun 2011 Tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman*, Jakarta
- Munawar, 2005, *Pemodelan Visual Dengan UML*, Jakarta, Penerbit : Graha
- Muttaqin 2014, *RANCANG BANGUN APLIKASI 3D PADA PENGENALAN TATA SURYA BEBRBASIS AUGMENTED REALITY*. Banda Aceh: Universitas U'Budiyah Indonesia Banda Aceh
- Pramono, A 2013, *Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality*. Malang : Universitas Negeri Malang
- Pressman, 2010, *Software Engineering A practitioner Approach*. United State
- Prihantino, D 2013, *Aplikasi 3D Interaktif Tata Surya Berbasis Teknologi Augmented Reality*. Surakarta
- Azuma, R 1997, *Pengertian Augmented Reality* Retrieved 29-10-2014
<https://kecerdasanbuatan-gaming.blogspot.com/2014/03/definisi-ar-dan-sejarahny.html>
- Contoh Gambar Marker Based Tracking* Retrieved 27-10-2014
<http://www.arlab.com/blog/markerless-augmented-reality/>
- Pendaftaran dan Pembuatan Marker Untuk Aplikasi Augmented Reality* Retrieved 28-10-2014
<https://developer.vuforia.com>
- Suryawinta 2010, *Pengertian Augmented Reality* Retrieved 30-10-2014
<https://mlearning201.gnomio.com/mod/book/tool/print/index.php?id=152&chapterid=7>