

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2003 . *Pengenalan Sistem Informasi* . Andi . Yogyakarta
- Android Overview. (2012). *Open Handset Alliance*, http://www.openhandsetalliance.com/android_overview.html.- diakses tanggal 22 Januari 2020
- Android SDK Developer Guide, (<http://developer.android.com/guide/index.html>) - diakses tanggal 22 Januari 2020
- A.S Rosa , dan M.Shalahuddin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Kurniawan, D., Irawati, A. R., & Yuliyanto, A. (2016). Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Gedung-Gedung di Fmipa Universitas Lampung. *Jurnal Komputasi*, 2(2).
- Pressman, R.S. (2010), *Software Engineering : a practitioner's approach*, McGraw-Hill, New York.
- Pengertian Program JAVA, JDK, JVM, <http://www.icaksama.com/2015/03/pengertian-program-java-jdk-jvm-dan-netbeans-ide/> - diakses tanggal 22 Januari 2020
- Romdhoni, K., & Setiyanto, N. A. Penerapan Teknologi Markerless Augmented Reality Sebagai Alat Bantu Pengunjung Museum Berbasis Android.
- Qualcomm. (2013). *Qualcomm® Vuforia™* . Diambil dari :<http://www.qualcomm.com/solutions/augmented-reality> - diakses tanggal 20 Januari 2020.
- Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga.
- Tata Sutabri. 2003. *Analisa Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Warsito. (2012). *Antropologi Budaya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*,