

DAFTAR PUSTAKA

- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- Agus Sugiharto. *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Katalog Barang Elektronik Berbasis Android Menggunakan UNITY 3D*. Universitas Suryadarma, Jakarta.
- Azuma, Ronald T. (August 1997). "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Didik Kurniawan, Aristoteles, dan Muhammad Fathan Kurniawan (2015). *Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Berbasis Android untuk Mendeteksi dan Mengetahui Lokasi SPBU Terdekat di Kota Bandar Lampung*. Universitas Lampung, Lampung.
- Empirical analysis of consumer reaction to the virtual reality shopping mall. Chung, Kun Chang Lee and Namho. 2008, Computers in Human Behavior, pp. 88-104
- Febrian Wahyutama, Febriliyan Samopa, dan Hatma Suryotrisongko (2013). *Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya*. Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya.
- Fernando, Mario. 2013. *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Manado: Buku AR Online.
<https://www.coreldraw.com/en/>. Diakses pada 12 Januari 2020.
<https://developer.vuforia.com/>. Diakses pada 12 Januari 2020.
<https://www.blender.org/>. Diakses pada 12 Januari 2020.
<https://unity.com/>. Diakses pada 12 Januari 2020.
- S. C-Y. Lu, M. Shpitalni, Rajit Gadh, (1999). *Virtual and Augmented Reality Technologies for Product Realization*. Annals of the CIRP Vol. 48/2/1999.
- Tracker, IDC Worldwide Mobile Phone. Android Marks Fourth Anniversary Since Launch with 75.0% Market Share in Third Quarter, According to IDC .
<http://www.idc.com>. (Online) September 16, 2019.