

DAFTAR PUSTAKA

- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- Alan Zuniargo Prabowo, Kodrat Iman Satoto, dan Kurniawan Teguh Martono (2015). *Perancangan Dan Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan*. Universitas Diponegoro, Semarang.
- Chari, dkk. 2008. *Augmented Reality Using Over Segmentation*. Center for Visual Information Technology. International Institute of Information Technology. Telagana India.
- Devi Afriyantari Puspa Putri (2014). *Augmented Reality Untuk Bisnis Properti Sebagai Sarana Pemasaran Berbasis Android*. Universitas Muhammadiyah, Surakarta.
- Muhammad Rifa'i, Tri Listyorini, dan Anastasya Latubessy (2014). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android*. Universitas Muria, Kudus.
- Nimodia C, Deshmukh H.R, "Android Operating System," 2012.
- Roedavan, Rickman. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Penerbit Informatika. Bandung.
- Riza Ivanadi Padeka Putri, Dyah Ayu Irawati, dan Deddy Kusbianto Purwoko A (2014). *Implementasi Augmented Reality Pada Media Promosi Perumahan Patraland Place*. Politeknik Negeri Malang, Malang.
- Sugiarti Yuni, 2013, *Analisis & Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Wahana Komputer, 2005. *Seri Buku Pintar Menjadi Seorang Desainer Web*. Andi, Yogyakarta.