

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU:

- A.S, Rosa dan Shalauhuiddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika Bandung.
- Brian R. Kent. 2013. *Journal Visualizing Astronomical Data with Blender*. Jurnal. USA: *The Astronomical Society of the Pacific*.
- Christianto, et al. 20120 *Perancangan dan Implementasi Sistem Reservasi Foodcourt Berbasis Web dengan Memanfaatkan Koneksi Wifi*. *Jurnal* .Salatiga: Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Setya Wacana
- Deitel, P. dan Deitel, H. 2011. *C# 2010 for Programmers*. Boston : *Pearson Education*.
- Erik Hollnagel. 2008. *Handbook Of Cognitive Task Design*. New Jersey: *Lawrence Erlbaum Associates, Inc*.
- Harvey Tjahjono, Liliana dan Kartika Gunadi. 2015. *Jurnal Pembuatan Game Cerita Rakyat Dengan Bentuk Adventure Game..* Surabaya : Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra.
- Hirokazu Kato, Mark Billinghamurst, Ivan Poupyrev. 2000. *ARToolKit*. Japan : *GNU General Public License*.
- Jae-Hwan Bae dan Ae-Hyun Kim. 2014. *Jurnal Design And Development Of Unity 3D Game Engine Based Smart SNG (Social Network Games)*. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*

- Jens Grubert dan Dr. Raphael Grasset. 2013. *Augmented Reality for Android Application Development*. Birmingham : Packt Publishing Ltd.
- Laudon, Kenneth C. Laudon Jane P. (2012). *Management Information Systems – Managing the Digital Firm*. New Jersey : Pearson Education Inc.
- Lincoln C. Wood and Torsten Reiners Curtin. 2015. *Gamification in Education and Business* Switzerland : Springer Science Business Media.
- Nazruddin Safaat H. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika Bandung.
- O'Brien, James A. dan George M. Marakas. 2010. *Management Information Systems Eight Edition*. New York : McGraw-Hill/Irwin.
- Ratih Melatisiwi Purwaningsih. 2013. Jurnal Pengaruh Kualitas Pelayanan Pemandu Wisata terhadap Kepuasan Wisatawan di Candi Prambanan Tinjauan Khusus pada Kemampuan Berbahasa Verbal. Magister Kajian Pariwisata: Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada.
- Salen, K. and Zimmerman. 2004. *Rules of Play-Game Design Fundamentals*, London: The MIT Press.
- Shelly, B. Garry dan Harry J. Rosenblatt. (2012). *System Analysis and Design(9<sup>th</sup> Edition)*. Canada : Course Technology.
- T. C. Ferreira Fonseca, R. Bogaerts, John Hunt dan F. Vanhavere. 2014. *Journal A methodology to develop computational phantoms with*

*adjustable posture for WBC calibration. UK : Institute of Physics and Engineering in Medicine.*

Zichermann Gabe dan Christopher Cunningham. 2011 *gamification by design Canada* : O'Reilly Media

**WEB:**

**Museum Galeri Nasional**

<http://galeri-nasional.or.id/> (Diakses pada tanggal 14 Mei 2017).

**Vuforia SDK**

[www.developer.vuforia.com](http://www.developer.vuforia.com) (Diakses pada tanggal 6 Agustus 2017).

**Task analysis**

[www.uxmatters.com](http://www.uxmatters.com) (Diakses pada tanggal 8 agustus 2017).