

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Saputra. 2012. Membuat Aplikasi Absensi Dan Kuesioner untuk Panduan Skripsi. PT. Elex Media Koputindo. Jakarta.
- A.S, Rosa dan Shalauhuddin, M. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika Bandung.
- Azuma, Ronald T. 2008. "*A Survey of Augmented Reality*". Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Deitel, P. dan Deitel, H. 2011. C# 2010 for Programmers. Boston : Pearson Education.
- Harvey Tjahjono, Liliana dan Kartika Gunadi. 2015. Jurnal Pembuatan Game Cerita Rakyat Dengan Bentuk Adventure Game. Surabaya : Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra.
- Jens Grubert dan Dr. Raphael Grasset. 2013. Augmented Reality for Android Application Development. Birmingham : Packt Publishing Ltd
- Kendall, Kenneth E. 2010. Analisis dan Perancangan Sistem (versi Bahasa Indonesia) Edisi 5 Jilid 1. Jakarta: Penerbit Indeks.
- Moeheriono. 2012. Pengukuran Kinerja Berbasis Kompetensi. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Natoardjo, S. 2011. Event Organizer Dasar-dasar Event Management. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Nazrudin, S. 2012, Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika Bandung.

- Nugroho, Adi, 2010, Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Dengan Metode UML. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Pressman, R.S. 2010. Software Engineering: a practitioner's approach. New York: McGraw-Hill.
- Risaf, Karina Aprilia. 2014. Implementasi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Hewan Endemik Dunia.
- Safaat H.Nazruddin. 2012.Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android. Informatika Bandung.
- Shneiderman, Ben & Plaisant, Catherine. 2010. *Designing The User Interface: Strategies For Effective Human-Computer Interaction* (5th ed). United States of America: Pearson Education, Inc.
- Sudarmawan dan Dony Ariyus. 2007. Interaksi Manusia dan Komputer. Yogyakarta
- Tangklisan, Hessel Nogi S. 2008. Manajemen Publik. PT. Grafindo Media Pratama. Jakarta
- 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.
- Wibowo. 2008. Manajemen Kinerja. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Yasin, V. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek *Jakarta: Mitra Wacana Media.*
- Mustika, Rampengan Ceppi Gustiar, Sanjaya Rheno (2015). Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.Palembang.

Esa Unggul

Nisak, Zuhrotun. (2013). Analisis SWOT Untuk Menentukan Strategi Kompetitif.

Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. 2011, Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek). Bandung: Modula Bandung

<http://bangwildan.web.id/berita-176-white-box-testing--black-box-testing.html>

<https://biqipartyplanner.com> ,diakses pada pukul 19.00 15/05/2018

<http://www.sby.dnet.net.id/dnews/juli-2012/article-augmented-reality-masa-depan-interaktivitas-162.html>, diakses pada pukul 01.00 08/11/2017

<http://mediainformasill.blogspot.co.id/2012/04/pengertian-definisi-android.html> ,diakses pada pukul 16.00 05/01/2018

<http://www.saungit.org> , diakses pada pukul 14.30 09/03/2018

<https://developer.vuforia.com> , diakses pada pukul 23.00 03/01/2018

Universitas
Esa Unggul

