

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Saputra Yahya, Nurzain. Profil Seni Budaya Betawi- *Jakarta City Government Tourism Culture Office*.
- Apriyani, M. E., Huda, M. and Prasetyaningsih, S. (2016) ‘Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada *Augmented Reality* Huruf Hijaiyah’, *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 8(1), p. 71. doi: 10.20895/infotel.v8i1.54.
- Asmoko, Hindri. 2013. *Teknik Ilustrasi Masalah – Fishbone Diagram*. BPPK, Magelang <https://docplayer.info/31461451-Teknik-ilustrasi-masalah-fishbone-diagrams.html> Diakses 26 Desember 2018
- A.S, Rosa dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika: Bandung.
- Azuma, Ronald T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*, Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6,4.
- Bell, Donald. 2003. *UML basics: An introduction to the Unified Modeling*. <https://www.ibm.com/developerworks/rational/library/769.html>
- Harun Ismet.B, Kartakusumah Hisman, dkk. 1991. *Rumah Tradisional Betawi-Dinas Kebudayaan : Pemerintah Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta*
- Hendratman, Hendi. 2015. *The Magic Of Blender 3d Modelling* : Bandung.
- Johan, V. A. and Syarif, A. C. (2015) ‘Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Budaya Rumah Adat Sulawesi Selatan’, *TEMATIKA, Journal of Informatics and Information Systems*, 3(1), pp. 15–22.
- Kadir, Abdul. 2013. *Form Zero to A Pro – Pemograman Aplikasi Andorid* :Yogyakarta.
- Kossiakoff Alexander, William N Sweet, dkk; *2011 Software Engineering*.
- Nurhadi, 2004. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta.
- Pramono, A. (2013) ‘Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan *Augmented Reality*’, *Jurnal ELTEK*, 11(01), pp. 1693–4024.

- Pressman, S.Roger. 2010 Software Engineering, SEVENTH ED., vol. 3, no. 3. New York, 2010.
- Purbasari, Mita. (2010) 'INDAHNYA BETAWI', (9), pp. 1–10.
- Rickman, R. 2014. Unity Tutorial Game Engine. Bandung: Informatika Bandung
- Safaat, Nazruddin h. 2012. " Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android, Cetakan Pertama, Edisi Revisi, Penerbit Informatika Bandung.Bandung
- Saliman, S. (2009) 'Pendekatan Inkuiri Dalam Pembelajaran', *Informasi*, 35(2), pp. 73–82. doi: 10.21831/informasi.v2i2.6391.
- Saputra, Y. A. (2014) 'Implementasi *Augmented Reality* (Ar) Pada Fosil Purbakala Di Museum Geologi Bandung', *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* , 1(1), pp. 1–8.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning* : Teori, Riset dan Praktik. (Terjemahan) Bandung: Nusa Media.
- Steinpichler, Dietmar, dan Horst Kargl. 2014. *UML-Glossary*. Vienna : Sparxsystems Software GmbH.
- Yogyakarta, S. M. K. M. (2017) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Starter Berbasis Adobe Flash Pada Sistem Operasi Android Untuk Kelas Xi Jurusan Tkr Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul Android Untuk Kelas Xi Jurusan Tkr Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta'.
- Zaki Yasmine Shahab, MA, dkk. 2000. Busana Betawi Sejarah dan Prospek pengembangannya. : Pemerintah Provinsi Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta