

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung, *Informatika*.
- Adi Nugroho. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta. Andi
- Alex Sobur. 2006. *Semiotika Komunikasi, Bandung: Remaja Rosdakarya, Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis framing*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Deitel, P. dan Deitel, H. 2011. *C# 2010 for Programmers, Edisi 4*, Pearson Education, Boston.
- Gaspersz, Vincent. 2005. *Total Quality Management*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Kenneth E. Kendall, Julie E. Kendall. 2010. *Analisis dan Perancangan Sistem, Jakarta* , PT Indeks.
- Nasution, M. Nur. 2004. *Manajemen Mutu Terpadu*. Bogor : Ghalia Indonesia.

- Pressman, Roger, S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak. Pendekatan Praktisi. Edisi 7*. Yogyakarta : Andi
- Sutarman. 2009. *Pengantar teknologi Informasi*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Vaughan, Tay. 2011. *Multimedia: Making It Work*. 8th Edition. New York : McGraw-Hill.
- Whitten L, Jeffery, Bentley D, Lonnie, Dittman C, Kevin, 2004. *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Terjemahan oleh Tim Penerjemah ANDI. 2004. ANDI: Yogyakarta.
- Yasin, Verdi. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Mitra Wacana Media, Jakarta.

## **INTERNET**

- Asmoko, Hindri. 2013. *Teknik Ilustrasi Masalah – Fishbone Diagram*.  
<http://server2.docfoc.com/uploads/Z2015/11/18/QCkAjrW2Wr/50b4ee416ab5792f613d2fd41d0bd27d.pdf> diakses 23 Juli 2018.

## **JURNAL**

- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. 2014. *Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications*. *Educational Technology & Society, University of Girona. Spain*.

- Brian R. Kent. 2013. *Visualizing Astronomical Data with Blender*.  
Jurnal. USA : *The Astronomical Society of the Pacific*.
- Enggar Setyo Sudarman. 2014. *Peran Landmark Sebagai Sarana Promosi (Studi Kasus Di Perumahan Resort Dago Pakar Bandung Dengan Persandingan Universitas Widyatama Bandung Dan Universitas Sangga Buana Ypkp Bandung)*,  
Universitas Sangga Buana YPKP. Bandung
- F. Fritz, A. Susperregui, and M. Linaza. 2005. "Enhancing cultural tourism experiences with augmented reality technologies." *6th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage (VAST)*.
- Federica Ferraguti, Nicola Golinelli, Cristian Secchi, Nicola Preda dan Marcello Bonfe. 2013. *A Component-Based Software Architecture for Control and Simulation of Robotic Manipulators*. Jurnal. USA : IEEE Xplore Digital Library.
- Jae-Hwan Bae dan Ae-Hyun Kim. 2014. *Design And Development Of Unity 3D Game Engine Based Smart SNG (Social Network Games)*. Jurnal. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. 2014. *Horizon report 2014 - Higher education edition*. Austin, TX: *The New Media Consortium*.

- Harvey Tjahjono, Liliana dan Kartika Gunadi. 2015. *Pembuatan Game Cerita Rakyat Dengan Bentuk Adventure Game*. Jurnal. Surabaya : Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra.
- Mehdi Mekni. 2014. *Augmented Reality: Applications, Challenges and Future Trends*. University of Minnesota. United States.
- Muhamad Fauzi, Rinda Cahyana dan Dewi Tresnawati. 2013. *Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Karies Untuk Anak Usia 6 - 8 Tahun*. Jurnal. Garut : Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Radu, I. (2012). *Why should my students use AR? A comparative review of the educational impacts of augmented-reality*. *Proceedings of IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR)* (pp. 313–314). IEEE.  
doi:10.1109/ISMAR.2012.6402590.
- S. Nidhra dan J. Dondeti, “*Black Box And White Box Testing Techniques - A Literature Review*,” *International Journal Of Embedded Systems And Applications*, vol. 2, pp. 29-50, 2012.
- T. C. Ferreira Fonseca, R. Bogaerts, John Hunt dan F. Vanhavere. 2014. *A methodology to develop computational phantoms with adjustable posture for WBC calibration*. Jurnal. UK : Institute of Physics and Engineering in Medicine.

**SKRIPSI**

- Lukmanul Hakim. 2014. *Perancangan Media Informasi Program Redenominasi Mata Uang Indonesia*. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Muhamad Fauzi, Rinda Cahyana dan Dewi Tresnawati. 2013. *Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Karies Untuk Anak Usia 6 - 8 Tahun*. Jurnal. Garut : Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Puntodewo. 2011. *Aplikasi Website Museum Nasional Menggunakan Macromedia Dreamweaver MX*. STIK. Jakarta.
- Wisnu Siswantoko. 2015. *Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Game Duck Hunt Berbasis Android*. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Yenni Lilis Sulistyaningrum. 2013. *Pembuatan Media Informasi Sarana Umum Di Kota Depok*. Universitas Gunadarma. Depok