

DAFTAR PUSTAKA

- Argawal B.B. Agarwal, S.P. Tayal, M. G. (2010). *Software engineering and testing*.
- Asriyani. (2008). *Mengenal Adobe Photoshop*.
- Asry, A. I. (2019). *Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada Maket Rumah Virtual*. 1(2), 52–58.
- Azuma, R. T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. 355–385.
- Choirun Nisak. (2013). *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Akutansi*.
- Chung, C. O., He, Y., & Jung, H. K. (2016). *Augmented Reality Navigation System on Android*. 6(1), 406–412. <https://doi.org/10.11591/ijece.v6i1.9345>
- Deite, D. dan. (2011). *C++ How To Program*.
- Hakim, N. (2001). *kosmetologi tata kecantikan kulit. meutia cipta sarana bersama*. 6, 293–305.
- Indriyawati, H., & Suprayogi, M. S. (2011). Pengembangan Radio Online Sebagai Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Pengembangan Potensi Mahasiswa Dilingkungan USM. *Jurnal Transformatika*. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v9i1.56>
- Putu Adistyanda Timoti Raja Karda, I Made Arsa Suyadnya, Duman Care Khrisne, 2018. (2018). *Pemasaran Strategis*. 1(1), 16–24.
- Rizki, Y. (2019). *Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android*. (March 2012). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31230.02889>
- Sadik Ikhsan dan Artahnan Aid. (2011). *Analisis SWOT untuk Merumuskan Strategi Pengembangan Komoditas Karet di Kabupaten Pulang Pisau, Kalimantan Tengah*. Kalimantan Tengah.
- Safaat. (2011). *Aplikasi Berbasis Android*. 6–27.
- Siegel, B. dalam. (2008). *Business Process*.
- Tjahjono, H., & Gunadi, K. (2015). *Pembuatan Game Cerita Rakyat Dengan Bentuk Adventure Game*.
- Weske, H. dan C. dalam. (2007). *Bisnis Proses Model Notation*.
- Yasin, V. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek : Modeling, Arcitecture and Design*.