

## DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, Ronald T, 1997, *A Survey of Augmented Reality*, In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, 355-385.
- Chowanda, Andry dan Kanigoro, Bayu, 2011, *Pengaturan Tata Letak Perabotan Rumah Dengan Augmented Reality*, Konferensi Nasional Sistem dan Informatika, Bali.
- Dhiyatmika, I Dewa Gede Wahya, 2015, *Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK*, Lontar Komputer, Vol. 6, No. 2, Bali.
- Diardana, Brianantya, 2014, *Engineering of Android-Based Augmented Reality Application as Interior Room Layout Design Tool*, SiAdin Systems, Semarang.
- Hanief, Shofwan dan Masurya, I Made Nesa, 2014, *Augmented Reality Book Pengenalan Busana Pernikahan Adat Bali Berbasis Multimedia*, Jurnal Sistem dan Informatika, Vol.9, No.1, Bali.
- Martono, Kurniawan Teguh dan Kurindalukmana, Rinta, 2014, *Mobile Augmented Reality Jurusan Sistem Komputer Universitas Diponegoro Berbasis Android (MARSISKOM)*, Vol.4, No.1, Hal 1, Semarang.
- Martono, Kurniawan Teguh, 2011, *Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer*, Vol.1, No 2, Hal 1, Semarang.
- Munif, Abdul dkk, 2013, *Simulasi Digital*, Katalog Dalam Terbitan (KDT), Jakarta.
- Nilsen, Trond, 2006, *Guidelines for the Design of Augmented Reality Strategy Games*, University of Canterbury.
- Nofirza dan Syahputra, Dedy, 2012, *Perancangan Alat Pemotong Nenas Yang Ergonomis Untuk Meningkatkan Produktivitas*, Jurnal Ilmiah Teknik Industri, Vol. 11, No. 1, Pekanbaru-Riau.
- Perwitasari, Dyah Saptanti, 2008, *Perbandingan Metode Ranked Positional Weight dan Kilbridge Wester Pada Permasalahan Keseimbangan Lini Lintasan Produksi Berbasis Single Model*, Jurnal Teknik Industri, Teknik Informatika ITB, Bandung.
- Pramono, Basworo Ardi, 2012, *Desain dan Implementasi Augmented Reality Berbasis Web Pada Aplikasi Furniture Shopping Manager Sebagai Alat Bantu Belanja Online*, Vol.10, No.1, Hal 28, Semarang.
- Rahadi, Dedi Rianto., 2014, *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android*, Vol.6, No.1, Hal 662, Palembang.
- Redjeki, Sri dan Aryanto, Dekhi, 2014, *Visualisasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality*, STMIK AKAKOM, YOGYAKARTA.

- Sudyatmika, Putu Angga dkk, 2014, *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Objek Wisata Taman Ujung Soekasada Dan Taman AR Tirta Gangga Di Kabupaten Karangasem*, JPTK, UNDIKSHA, Vol. 11, No. 2, Bali.
- Yudiantika, Aditya Rizki dkk, 2014, *Evaluasi Metode Pelacakan Tanpa Marker Pada Mataio SDK Untuk Pengembangan Aplikasi Kuis Berbasis Augmented Reality Di Museum*, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- Yudiantika, Aditya Rizki dkk, 2013, *Implementasi Augmented Reality di Museum : Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum*, Nasional Teknologi dan Komunikasi, Yogyakarta.