DAFTAR PUSTAKA

Azis, S., 2012, *Sekali Baca Langsung Inget : Mengupas Lengkap All About Android*, Kuncikom, Jakarta

Badan Standarisasi Nasional, 2001, Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Buatan Pada Bangunan Gedung, *www.ciptakarya.pu.go.id/pbl/asset/doc/sni/SNI_CAHYABU.PDF*, diakses tanggal 13 mei 2016

Blackman, S., 2013, *Beginning 3D Game Development with Unity 4 : All In One, Multi Platform Game Development*, Technology In Action, New York

Buana, Y. C. dan Aji P., F., 2013, ARASION (Augmented Reality for Anatomy Study With Speech Recognition), *Skripsi*, Fakultas Mipa, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Chouvatut, V. dan Jindaluang, W., 2013, Virtual Piano With Real Time Interaction Using Automatic Marker Detection, *International Computer Science and Engineering Conference (ICSEC)*, pp.222 – 226, IEEE, Nakorn Pathom, Thailand

Grubert, J. dan Grasset, R., 2014, *Augmented Reality for Android Application Development*, Packt Publishing, United Kingdom

Huang, F., Zhou, Y., Yu, Y., Wang, Z., Du, S., 2011, Piano AR : Markerless Augmented Reality Based Piano Teaching System, *International Conference on Intelligent Human Machine System and Cybernetics Vol. 2*, pp. 47 – 52, IEEE, Zhejiang, China

Kim, H., Widjojo, E., A., Hwang, Jae-In, 2015, Dynamic Hierarchical Virtual Button Based Hand Interaction For Wearable AR, *Virtual Reality Conference*, pp. 207 – 208, IEEE, Arles, Prancis

Kusuma, A. C. dan Ariatmanto, D., 2013, Perancangan Aplikasi Edukatif Belajar Chord Piano Untuk Pemula Berbasis Android, *Skripsi*, Jurusan Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta

Kuswardayan, I., Sunaryono, D., Hariadi, V., Arifiani, S., 2013, Pembuatan Game Ant Smasher Berbasis Augmented Reality dengan Mengimplementasikan Tombol Virtual, *Jurnal Teknik POMITS Vol. 2 No. 1*, pp. 448 – 453, Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya, Indonesia

Lengkey, D. M., Rindengan, Y. D. Y., Tulenan, V., 2014, Brosur Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado dengan Teknologi Markerless Augmented Reality, *Skripsi*, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi, Manado

Li, D., Weng, D., Li, Y., Xie, J., 2013, Touchable AR : a New Experience of Augmented Reality, *International Conference on Virtual Reality and Visualitation*, pp. 37 – 42, IEEE, Xi'an, China

Munawar, 2005, *Pemodelan Visual dengan UML*, Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta

Nugraha, I. S., Satoto, K. I., Martono, K. T., 2013, Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano, *Skripsi*, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Semarang

Oy, A., 2016, Complexity Metrics, *www.aivosto.com/project/help/pm-complexity.html*, diakses tanggal 21 Maret 2016

Pressman, Roger S, 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Andi, Yogyakarta

Pressman, Roger S, 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi*, Andi, Yogyakarta

Purnomo, A., Haryanto, H., 2012, Aplikasi Augmented Reality Sebagai Alat Pengukur Baju Wisudawan Wisudawati di Universitas Dian Nuswantoro, *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan (SEMANTIK)*, pp. 411 – 416, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia

Roedavan, R., 2014, *Unity : Tutorial Game Engine*, Informatika, Bandung

Safaat H., N., 2014, Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Smartphone Android (Studi Kasus : Materi Sistem Tata Surya Kelas IX), *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri (SITEKIN) Vol. 12*, pp. 41 – 47, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska, Riau, Indonesia

Salbino, S., 2013, *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula*, Kuncikom, Jakarta

Sugiarti, Y., 2013, *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB. 6: Disertasi Contoh Studi Kasus dan Interface Web*, Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta

Sugiyono, 2001, *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*, Alfabeta, Bandung

Wahyutama, F., Samopa, F., Suryotrisongko, H., 2013, Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android (Studi Kasus : Toko Elektronik ABC Surabaya), *Jurnal Teknik POMITS*

Vol. 2, pp. 481 – 486, Institut Teknik Sepuluh November, Surabaya, Indonesia

Wijaya, S., 2011, Analisis Proyeksi Objek Tiga Dimensi Dalam Waktu Nyata Pada Augmented Reality, *Skripsi*, Program Studi Teknik Informatika, STMIK MDP, Palembang