DAFTAR PUSTAKA

Anugerah, Willy. 2013. "Implementasi Augmented reality Pada Pemasaran Rumah Bogor Nirwana Residence Menggunakan Blender dan OpenSpace3D". Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Gunadarma.

Azuma, Ronald, T. 1997. "A Survey of Augmented Reality, Presence: Teleoperators and Virtual Environments" vol. 6.

Cawood, Stephen, dan Fiala, Mark. 2007. "Augmented reality: a practical guide. Pragmatic Bookshelf".

Chafied, *et al*. 2010. "Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality". Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.

Dewanda, Rayi, dan Hidayat Tonny. 2015. "Penerapan Augmented Reality Pada Buku Ensiklopedia Anak Sebagai Pengenalan Bangunan-Bangunan Bersejarah Di Indonesia". Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Djayakusumah, Tams. 1982. "Periklanan". Bandung: Armico.

Fardiano, Meta, dan Santoso, H.A. 2016. "Perancangan dan Implementasi Brosur Interaktif UDINUS Berbasis Augmented Reality". Program Studi Teknik Semarang.

Fernando, Mario. 2013. "Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity". Manado: Buku AR Online.

Gorbala, B.T., dan Hariadi, M. 2010. "Aplikasi Augmented Reality untuk Katalog Penjualan Rumah". Skripsi Teknik Elektro ITS Surabaya.

Jiwatama, R.A., Gonydjaja, Rosny. 2012. "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Trans Studio Bandung Dengan Menggunakan Artoolkit". Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma.

Junaidi, Riko, dan Timoty. 2012. “Rancang bangun katalog rumah pada perumahan berbasis augmented reality menggunakan banyak marker pada satu waktu”. STMIK MDP.

Karmilasari, Arifiayana, F.A. 2012. “Implementation Of Augmented Reallity Technology For Supporting Interactive Advertising By Using Google SketchUp And ARMedia”. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Universitas Gunadarma.

Kasali, Rhenald. 1992. “Manajemen Periklanan Konsep dan aplikasinya Di Indonesia”. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti.

Kendall, J.E. 2007. “Analisis dan Perancangan Sistem” Indeks, Jakarta.

Kotler, Philip. 1997. “Marketing Management : analysis, planning, implementation, and control (9 th ed)”. New Jersey : Prentice - Hall.

Kotler, Philip, dan Armstrong, Garry. 2008. “Prinsip-prinsip Pemasaran, Jilid 1”. Erlangga, Jakarta.

Pressman, R.S. 2002. “Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku I)”. Andi, Yogyakarta.

Pressman, R.S. 2010. “Software Engineering : a practitioner’s approach”. McGraw Hill, New York.

Pressman, R.S. 2012. “Rekayasa Perangkat Lunak, Pendekatan Praktisi (Buku I Edisi 7)”. Andi, Yogyakarta.

Rifa’i, Muhammad, *et al*. 2014. “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android”. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus

Rizki, Hariadi, Christyowidiasmoro. 2012. “Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android”. Jurnal Teknik Elektro, Fakultas Teknologi Industri ITS Surabaya

Saputro, D.E. 2015. “E-Museum Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Promosi Museum Radya Pustaka”. Program Studi Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sugiarti, Yuni. 2013. “Analisis & Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6.” Graha Ilmu.Yogyakarta.

Sumarsono, M., dan Taufiq, N. 2006. "Pengenalan Teknologi Informasi". Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Suyanto, M. 2005. "Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing". Andi. Yogyakarta.

Utomo, A., *et al*. 2011. "Analisis Tata Kelola Teknologi Informasi (It Governance) pada Bidang Akademik dengan Cobit Frame Work Studi Kasus pada Universitas Stikubank Semarang".

Wahyu, *et al*. 2014. "Aplikasi Desain Denah Perumahan dengan Teknologi Augmented Reality pada Mobile Phone berbasis Android OS". Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.