



DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, Ronald T. (1997). "A Survey of Augmented Reality." *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction* Vol. 8 No. 2–3: 73–272.
- Dewatara, Gerry Wahyu, and Sari Monik Agustin. (2019). "Pemasaran Musik Pada Era Digital Digitalisasi Industri Musik Dalam Industri 4.0 Di Indonesia." *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 18(1).
- Edelman, David, and Jason Heller. (2015). "How Digital Marketing Operations Can Transform Business."
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Hughes, Charles E, Christopher B Stapleton, E Hughes, and Eileen M Smith. (2005). "Mixed Reality in Education , Entertainment ,," page: 24–30.
- Jazilah, Nur. (2016). "Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu untuk Anak Halaman Judul."
- Kounavis, Chris D., Anna E. Kasimati, and Efpraxia D. Zamani. (2012). "Enhancing the Tourism Experience through Mobile Augmented Reality: Challenges and Prospects." *International Journal of Engineering Business Management* Vol. 4 No. 1: 1–6.
- Mahmood, Zahid et al. (2017). "EAR : Enhanced Augmented Reality System for Sports Entertainment Applications." Vol. 11 No. 12: 6069–91.
- Miller, Thomas, and George Weising. (2018). "Method for An Augmented Reality Character to Maintain and Exhibit Awareness of An Observerugmented Reality Pada Brosur Teknik Informatika Universitas." Vol. 1 No. 1: 1–6.
- Phunsa, Suwichai. (2014). "pplying Augmented Reality Technology to Promote Traditional Thai Folk Musical Instruments on Postcards." *Proceedings of the International Conference on Computer Graphics, Multimedia and Image Processing, Kuala Lumpur, Malaysia*, Page: 64–68.
- Piekarski, Wayne, Bruce Thomas, and A R Q Uake. (2002). "ARQuake: The Outdoor Augmented Reality Gaming System." *Communications of the ACM* Vol. 45, N.
- Pressman, R S. (2001). *Software Engineering : A Practitioner ' s Approach*.
- Putri, Fatima Akmal, and Nazruddin Safaat Harahap. (2018). "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Platform Android (Studi Kasus : Sekolah Menengah Atas)." *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi* Vol. 3 No. 1: 41.
- Rizki, Yoze, and Universitas Muhammadiyah Riau. (2012). "Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android."
- Ruparelia, Nayan B. (2010). "velopment Lifecycle Models ACM SIGSOFT Software Engineering Notes." Vol. 35 No. 3: 8–13.
- Sekaran, Uma, and Roger Bougie. (2016). *Research Methods for Business*
- Soegijono, Drg. K.R. (1993). "Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data."

Hak cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Whitten, Jeffrey L, and Lonnie D Bentely. (2007). *Systems Analysis & Design Methods*.

Yuen, Steve Chi-Yin, Gallayanee Yaoyuneyong, and Erik Johnson. (2011). “Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education.” *Journal of Educational Technology Development and Exchange* Vol. 4 No. 1.

Vuforia Engine Library”.[www.vuforia.com](http://www.vuforia.com).(2020).[library.vuforia.com/getting-started/overview.html](http://library.vuforia.com/getting-started/overview.html)

Vuforia Engine Library”  
[www.vuforia.com](http://www.vuforia.com).(2020).  
[library.vuforia.com/getting-started/overview.html](http://library.vuforia.com/getting-started/overview.html)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

