

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Binanto, I. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori & Pengembangannya. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [2] Developer Vuforia. Developing With Vuforia. [<https://developer.vuforia.com/>]. Diakses pada : 09 Desember 2017 jam 09.00 WIB.
- [3] Goldstone, Will. 2009. Unity Game Development Essentials. Packt Publishing. Birmingham. [www.enucomp.com]. Diakses pada:03 April 2017 jam 09.10 WIB.
- [4] Information System, Situs Resmi PT. Kereta Api Indonesia [<https://kai.id/>]. Diakses pada : 06 November 2016 jam 07.00 WIB.
- [5] Jamal, Miftakhul. 2015. Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Berbasis Android Pada Toko Jati Tresno. Pp.3-5. [<http://eprints.dinus.ac.id/>]. Diakses pada 21 Agustus 2017 jam 23.00 WIB.
- [6] Kementrian BUMN. Kereta Api. [<http://bumn.go.id/keretaapi/application/>]. Diakses pada : 06 November 2016 jam 08.30 WIB.
- [7] Madden, L. 2011. Professional Augmented Reality Browser for Smartphone. United Kingdom: Wiley Publiser. [<http://it-ebooks.info/book/751/>]. Diakses pada:12 November 2016 jam 18.00 WIB.
- [8] Patkar, R.S., Singh, S.P., & Birje, S.V. 2013. Marker Based Augmented Reality Using Android OS. [Online] *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering* 3(5). pp.64-69.[<http://www.ijarcsse.com/>].Diakses pada:20 Desember 2016 jam 23.00 WIB.
- [9] Pranomo,A.2013. Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. Jurnal ELTEK.122-132. [www.eltek.polinema.ac.id/]. Diakses pada:20 Desember 2016 jam 23.10 WIB.
- [10] Purnomo,A., Haryanto,H.2012. Aplikasi Augmanted Reality Sebagai Alat Pengukur Baju Wisudawan Wisudawati di Universitas Dian Nuswantoro. Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan. [www.publikasi.dinus.ac.id/]. Diakses pada:22 Desember 2016 jam 01.30 WIB.

- [11] Setiawan,A., Haryanto, H.2012. Aplikasi Pendeteksi Tanggal kadaluarsa Makanan Tradisional Kota Semarang Dengan Augmented Reality .Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan. [www.publikasi.dinus.ac.id]. Diakses pada:22 Desember 2016 jam 01.35 WIB.
- [12] Shalahuddin, M., & Rosa, A.S. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak. Penerbit Informatika, Bandung.
- [13] Vaughan,T.2011.Multimedia : Making It Work (8nd ed.). *Technology Education*. McGraw-Hill. [http://web.ipb.ac.id/].Diakses pada:22 Desember 2016 jam 02.30 WIB.
- [14] Yuen, S.,Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented reality: An overview and five directions for AR in education. [Online] *Journal of Educational Technology Development and Exchange*4(1). pp.119-140.[<http://austarlabs.com.au/>].Diakses pada:21 Desember 2016 jam 21.30 .