

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Nugroho 2019, rekayasa perangkat lunak menggunakan UML dan java, Yogyakarta: penerbit Andi
- Firdaus 2018. Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Rangkaian Atom pada Senyawa Hidrokarbon Berbasis Android, IIB Darmajaya
- Iwan Binanto 2010. Multimedia digital dasar teori dan pengembangannya, Yogyakarta: penerbit Andi.
- Jubilee Enterprise 2020. *Photoshop* dari awal sampai akhir, Jakarta : Elex Media Koputindo.
- Muhammad Qadriyanto Syamsul Bahri. Rancang Bangun Aplikasi Visualisasi 3D Furniture Interior Rumah Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Markerless Berbasis Android, jurnal.untan.ac.id
- Rosa, Shalahuddin 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: penerbit Informatika Bandung.
- Rio Manunggal 2019. Aplikasi Google SketchUp untuk desain 3 dimensi, Jakarta : penerbit Elex Media Koputindo.
- Raka Tamagola Puput Budi Wintoro. Prosiding ISSN: 2598 – 0246 | E-ISSN: 2598-0238 Semnas IIB Darmajaya
- Septilia arfida, Amnah, Hariyanto Wibowo 2018. mobile computing, Bandar lampung: penerbit puska media.
- Ulfah Mediaty Arief, Hari Wibawanto, Dan Aziza Luhur Nastiti 2019, Membuat *game* augmented reality(ar) dengan unity 3D, Jakarta : Penerbit Andi.

