

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, Setiawan., Jimmy, 2011, Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel berbasis Website dan Desktop, Jurnal Sistem Informasi, Vol. 6, No.2, Hal 113 – 126.
- A.S, Rosa dan Shalahuddin, M., 2104, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Informatika, Bandung.
- Juari, Rahmad., 2016, Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Menampilkan Hasil Design Racing Stripes Dalam Bentuk 3D (Study Kasus: CV. Upgrade Grafhic Design), Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, STMIK Amik Riau, Pekanbaru.
- Kadir, Abdul., 2013, *Pengenalan Algoritma*, Ed.1, ANDI, Yogyakarta.
- Prabowo, Remo, Dkk., 2015, Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality Dengan Memanfaatkan KTP Sebagai Marker, SNATIF, ISBN: 978-602-1180-21-1, Hal 51-58.
- Rahman, Abdur., 2014, Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android, Skripsi, Program Studi Teknik Informatik. Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu, Bengkulu.
- Sari, Julia Purnama., 2014, Rancang Bangun Aplikasi Layanan Berbasis Lokasi Dengan Penerapan Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android (Studi Kasus : Pencarian Perangkat Daerah Kota Bengkulu), Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu, Bengkulu.
- Suryanto, Tomi, Dkk., 2014, Rancang Bangun Virtual Gamelan Mobile Manggunakan Augmented Reality, JURNAL DASi, ISSN: 1411-3201, Vol.15, Hal 38-47.
- Pattymahu, Juan Nicky Aristo., Lengkong, Oktoverano., 2016, Aplikasi Virtual Eksplorasi RSUP Prof DR. R. D. KANDOU MANADO Menggunakan Game Engine Berbasis Android, ISSN : 2302-3805, Hal 31-36.