

DAFTAR PUSTAKA

1. Total Immersion (2014). What is Augmented Reality?. Diakses pada 18 November 2014
Tersedia : <http://www.t-immersion.com/augmented-reality/what-augmented-reality>
2. Trimble Navigation Limited (2015). SketchUp Features: Help and Ease of Use. Diakses pada 11 Juli 2015.
Tersedia : <http://www.sketchup.com/products/sketchup-pro/features/help-&-ease-of-use>
3. Ardiansyah, Firdan (2011). Pengenalan Dasar Android Programming. Depok: Biraynara.
4. Danisworo, Sandika (2013). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Teknologi Augmented Reality pada Desain Properti Berbasis Android. Laporan Tugas Akhir. Jurusan S1 Teknik Telekomunikasi Institut Teknologi Telkom.
5. Yusuf, Rosikhan Maulana dan Aristiawan. Unity 3d Game Engine. Diakses pada 14 September 2015.
Tersedia : <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>
6. Asrori, Achmad (2014). Apa Itu Vuforia?. Diakses pada 14 September 2015.
Tersedia : <http://achmad-asrori.blogspot.co.id/2014/03/apa-itu-vuforia.html>
7. Purwanto, Taufik Hery (2010). Augmented Reality sebagai Model Data Sistem Informasi Grafis Studi Kasus: Augmented Reality Gedung Baru Fakultas Geografi UGM. Laporan PKM. Fakultas Geografi UGM.
8. Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. Panel. Diakses pada 11 Juli 2015.
Tersedia : <http://kbbi.web.id/panel>
9. Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. Informasi. Diakses pada 11 Juli 2015.
Tersedia : <http://kbbi.web.id/informasi>