

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Omegawati, Biologi, PT. Intan Pariwara, 2009.
- [2] Rosa. A., "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek," in *Definisi UML*, Bandung, Informatika Bandung, 2014, p. 133.
- [3] S. Hermawan S, Mudah Membuat Aplikasi Android, Yogyakarta: Andi Offset, 2011.
- [4] Kochhar, Pembelajaran, Jakarta: Gramedia Widiasarana, 2008.
- [5] M. Agustina, Tutorial 5 Hari Menguasai Adobe Flash CS4, M. Agustina, Ed., Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010.
- [6] Sudyatmika, Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Objek Wisata Taman Ujung Soekasada Dan Taman Ar Tirta Gangga Di Kabupaten Karangasem. Universitas Pendidikan Ganesha, ISSN 0216-3241, 2014.
- [7] R. S. Pressman, "Rekayasa Perangkat Lunak," in *Pendekatan Praktisi (Buku 1)*, Yogyakarta, Andi, 2002, p. 534.
- [8] I. Binanto, Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya, 1st Edition ed., N. WK, Ed., Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2010.