

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mulloni, A., Seichter H., Schmalstieg D., Handheld Augmented Reality Indoor Navigation with Activity-Based Instructions, ACM 2011
- [2] Sigit.(2017).Potensi Bisnis Minimarket 2017. Diakses 7 Februari 2018. <https://www.minimarketrak.com/blog/potensi-bisnis-minimarket>
- [3] Wahyono B.(2014).Tipe Bisinis Retail. Diakses 8 Oktober 2017. <http://www.pendidikanekonomi.com/2014/01/tipe-bisnis-retail.html>
- [4] Prasyda, Anindya S.(2014).Konsep Sistem Navigasi. Diakses 8 Februari 2018. http://www.academia.edu/9001565/Konsep_Sistem_Navigasi
- [5] Pesce, Maurizio.(2017).Augmented Reality – The Past, The Present and The Future. Diakses 8 Februari 2018. <https://www.interactiondesign.org/literature/article/augmented-reality-the-past-the-present-and-the-future>
- [6] Efendi, Ilham.(2017).Pengertian Augmented Reality(AR). Diakses 8 Februari 2018.<https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-realityar/>
- [7] Supardi, Yuniar.(2015).Belajar Coding Android Bagi Pemula. Diakses 9 Februari 2018.<https://books.google.co.id/books?id=rc5BDwAAQBAJ&pg>
- [8] Jati, Mujur I.(2017).Membuat Aplikasi Augmented Reality bagian 1 (Membuat License Key, Database dan Upload *Marker*). Diakses 12 Februari 2018. <https://www.codepolitan.com/membuat-aplikasi-augmented-reality-bagian-1-membuat-license-key-database-dan-upload-marker-5852d4228d473-21874>
- [9] Pamoedji, Andre K.(2017).Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D. Diakses 12 Februari 2018. https://books.google.co.id/books?id=GC5IDwAAQBAJ&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- [10] Basuki, Kukuh.(2017).Unity 2017: Game Engine Generasi Baru. Diakses 12 Februari 2018.<http://piksel.co.id/unity-2017-game-engine-generasi-baru/>
- [11] Salsabila, Sekar.(2017).Blender: Pengenalan. Fitur, dan Keutamaannya. Diakses 12 Februari 2018.<http://www.cat-dtech.com/2017/06/pengenalan-fitur-blender.html>
- [12] Mohan, Anirudh.(2014).*VirtualTag: Enabling Indoor Augmented Reality with Marker-Facilitated Localization*, 1-25.
- [13] Brooke, John.(2013).*SUS: A Retrospective*, 8, 29-40.