

## DAFTAR PUSTAKA

- 9126-1, I. F., 2000. formation Technology-Software Product Quality. *Internasional Standart ISO/IEC FDIS 9126-1*.
- Andrea, R., Yulsilviana, E. & Luhut, D. M., 2017. Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Menggunakan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android.
- Anggraini, W. & Rohmayati, M., 2018. *Pakaian Adat, Senjata Tradisional, dan Rumah Adat (Provinsi Jawa Barat dan Provinsi Jawa Timur)*. s.l.:Sarana Pancakarya Nusa.
- Ayuningtyas, N., 2019. *Tekno Liputan6*. [Online] Available at: <https://www.liputan6.com/tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie> [Accessed 19 11 2019].
- Azalia, D., 2018. JURNAL TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI. *Penciptaan Film Animasi 2D "MORNING CEREAL"*, p. 13.
- Bekele, M. K. & Champion, E., 2019. Intelligent & Informed, Proceedings of the 24th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia (CAADRIA). *Redefining Mixed Reality: User-Reality-Virtuality and Virtual Heritage Perspectives*, Volume 2, p. 10.
- Budiman, E. et al., 2018. Proceeding of EECSI 2018. *ISO/IEC 9126 Quality Model for Evaluation of Student Academic Portal*, p. 6.
- Hanif, A., Martanto, L. & Adianto, H., 2019. Jurnal Akrab Juara. *Aplikasi Kegiatan Untuk Seminar Dan Workshop Berbasis Android*, p. 13.
- Haryadi, T. & Aripin, 2015. Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. *Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar MELALUI Perancangan Game Simulasi "WARUNGKU"*, p. 12.
- Karyanti, T., Prihati, Y. & Galih, S. T., 2019. *Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Multimedia (Untuk Perguruan Tinggi)*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Meilani, G. R., 2018. *Membangun Aplikasi Augmented Reality Dengan Unity*. Surabaya: CV. Gaaruda Mas Sejahtera.
- Pamoedji, A. K. & Sanjaya, R., 2017. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Papagiannakis, G. et al., 2018. Encyclopedia of Computer Graphics and Games. *Mixed Reality, Gamified Presence, and Storytelling for Virtual Museums*, p. 13.
- Pitarto, E., 2018. *How To Make Audio Project With Audacity*. Surabaya: Garuda Mas Sejahtera.
- Pramono, A. & Wiratama, F. D. M., 2018. KONVERGENSI. *Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Dengan Konsep 3D-Augmented Reality Berbasis Android*, p. 10.
- Ridlo, I. . A., 2017. FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT DEPARTEMEN ADMINISTRASI DAN KEBIJAKAN KESEHATAN. *Panduan Pembuatan Flowchart*, p. 27.
- Rosalina, V. & Hamdani, 2018. Seminar Nasional Rekayasa Teknologi Informasi. *Implementasi ISO/IEC 9126 pada Electronic Customer Relationship Management (E-CRM) Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)*, p. 8.
- Setiawan, A., Tambunan, T. D. & Hendriyanto, R., 2016. Android Augmented Reality Untuk Menampilkan Katalog Furniture Secara 3D Berdasarkan Objek Marker. *e-Proceeding of Applied Science*, Volume 2, p. 40.
- Supardi, Y., 2015. *Belajar Coding Android Bagi Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Supriyono, et al., 2019. Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. *Penerapan ISO 9126 Dalam Pengujian Kualitas Perangkat Lunak pada E-Book*, Volume 11, p. 5.
- Sutopo, A. H., 2003. *Multimedia Interatif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Takalo, J., 2019. Degree Programme in Media and Arts. *Visual Concepting for Video Games Using 3D Software Study of Grease Pencil tool in Blender 2.8*, p. 25.
- Winarno, E. & Zaki, A., 2015. *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Windhiari, W. D., 2017. *Yuk, Mengenal Rumah Tradisional Sumatera*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.