

## DAFTAR PUSTAKA

- Assaf B, D., 2011, *Mobile Application Testing (Best Practices to Ensure Quality)*. Amdocs, 2.
- Cohen, Elaine. (1994) *The Architectural and Interior Design : Planning process*. *Library Trends*, 42 (3) winter, pp. 547-563.
- Dayat R.A., Michael A. dan Anggraini L. 2015. Pengaturan Tata Letak Furniture Menggunakan *Augmented Reality* AMIK Umel Mandiri Jayapura Volume 6 No 1.
- Depdiknas, 2005. *Pengertian simulasi*  
<https://lenterakeil.com/pengertian-metode-simulasi/>
- Diardana dan Brianantya,. 2014. Rancang Bangun Aplikasi *Augmented Reality* Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Desain Tata Letak Interior Ruang Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Indonesia
- Dodsworth, 2009. *Pengertian desain interior*.  
[www.academia.edu](http://www.academia.edu)
- Echols, John M. & Shadilly, Hassan. 2006. Kamus Inggris-Indonesia Cetakan XXVIII. Jakarta: Penerbit PT.Gramedia.
- Ferdiana, R., 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak yang dinamis dengan Global Extream Programming*. Yogyakarta.
- Fernando, Mario. 2013. Membuat Aplikasi Android AR Menggunakan Vuforia SDK dan Unity. Buku AR Online, Solo.
- Gustami, S.P., 1980. *Nukilan Ornamen Indonesia*, Yogyakarta: STSRI
- Kandaga, T. dan Sakkung F.A., 2015. Penerapan Teknologi *Augmented Reality* pada Aplikasi Perancangan Interior Ruangan Menggunakan FLARToolkit Jurusan S1 Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha
- Lolowang R. T., Lumenta A. S. M., dan Putro M. P., 2017. Penerapan *Augmented Reality* 3 Dimensi Berbasis Android Untuk Menentukan Letak Perabot Dalam Rumah Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi
- Nazruddin, H. Safaat., (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung,

- Patrik C., Rohitsaboloak, Petrus J. dan Yoannita., 2013. *Visualisasi 3 Dimensi Desain Interior Perabotan Rumah Berbasis Augmented Reality Pada Mobile Phone Dengan Sistem Operasi Android* Jurusan Teknik Informatika STMIK GI MDP
- Prayoga, S. H., & Sensuse, D. I., 2010. *Analisis Usability Pada Aplikasi Berbasis Web dengan Mengadopsi Model Kepuasan Pengguna (user Satisfaction)*. Jurnal Sistem Informasi MTI-UI, Jakarta.
- Pressman, R., 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta.
- Soeherman, B. dan Pinontoan, M., 2008. *Designing Information System*. Yogyakarta. Elex Media Komputindo.
- Tian, J., 2005. *Software quality engineering: testing, quality assurance, and quantifiable improvement*. John Wiley & Sons.
- Thomas, J, Kakiay., 2004. *Pengantar Sistem Simulasi*. Andi Offset. Yogyakarta.