



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini A. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Metode Inquiry pada Mata Kuliah Jaringan Komputer*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Azuma R.T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. Hughes Research Laboratories. Malibu.
- Chunghan Li, Chang-Shyh Peng, dan Daisy F. Sang. 2013. *Augmented Reality on Android*. World Academy of Science, Engineering, and Technology.
- Cirulis A., Brigmanis K. B. 2013. *3D Outdoor Augmented Reality for Architecture and Urban Planning*. Elsevier.
- Durstenfeld, R. (1964). "Algorithm 235: Random permutation". *Communications of the ACM* 7 (7): 420.
- Finnegan, T. 2015. *Learning Unity Android Game Development*. Hlm 20.
- Indonesian Institute for Infrastructure Studies . Fungsi dan Manfaat RTRW Provinsi. Tersedia dalam : <http://www.penataanruang.com/fungsi-dan-manfaat2.html> [diakses 1 Maret 2016].
- Hermawan, G. 2013. Tutorial Mengambil Data Acak Secara Unik. Tersedia dalam : <http://galih.eu/2013/08/03/tutorial-mengambil-data-acak-secara-unik/> [diakses 2 Maret 2016].
- Hill, R. 1998. *International Computing and Technology : An Electronic Journal for the 21st Century* Volume 6 Number 3-4.
- Hutomo, A. 2014. *Pengembangan Aplikasi Android Kamus Command Line (FYComm) sebagai Media Bantu Belajar Siswa SMK Negeri 1 Bantul Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Istilah dan Definisi*. <http://www.penataanruang.com/istilah-dan-definisi.html>. Indonesian Institute for Infrastructure Studies.
- Jefferies, D. 2012. Augmented Reality Adds a New Dimension to Planning Decisions. Tersedia dalam : <https://www.theguardian.com/local-government-network/2012/may/18/augmented-reality-planning-applications> [diakses 30 Juni 2016]
- Maulana Rosikhan, Y., Aristiawan. 2015. *Unity 3D – Game Engine*. Tersedia dalam : <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/> [diakses 2 Maret 2016].

- Nurchahyo, E. Selo dan Bimo Sunarfri Hantono. 2015. *Pemanfaatan Augmented Reality dalam Dunia Pendidikan untuk Mempelajari Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android*. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Nugraha, R. Exridores, Edo. dan Hendri Sopryadi. 2012. *Penerapan Algoritma Fisher-Yates pada Aplikasi The Lost Insect untuk Pengenalan Jenis Serangga berbasis Unity 3D*. STMIK GLOBAL INFORMATIKA MDP. Palembang.
- Oblinger, Diana. 2006. *Simulations, Games, and Learning*. EDUCAUSE.
- Pelealu Rian V.H.R. 2010. Pentingnya Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) sebagai Kekuatan Perekonomian Lokal. Tersedia dalam : http://www.kompasiana.com/10011988/pentingnya-rencana-tata-ruang-wilayah-rtrw-sebagai-kekuatan-perekonomian-lokal_55001fa4a33311537350fb6d [diakses 2 Maret 2016].
- Perey Christine, Terenzi Graziano. 2014. *Augmented Reality-Assisted 3D Visualization for Urban Professional Users*. PEREY Research & Consulting, AR-Media.
- Rahadi D.R. 2014. *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Case Questionnaire Pada Aplikasi Android*. Universitas Bina Darma. Palembang.
- Setya Nugraha, I. Iman Satoto, K. dan Kurniawan Teguh Martono. 2014. *Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano*. Makalah Seminar Tugas Akhir. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Siltanen, S. 2012. *Theory and Applications of Marker-based Augmented Reality*. VTT Science 3.
- Siswantoko, W. 2015. "Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Game Duck Hunt berbasis Android". Universitas Komputer Indonesia. Bandung.