

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. D.K. Ching, Francis. (2002). Architectue, Space and Order, New York, New York: Maxmillan Publishing Company.
- [2]. Ambarwati, Dwi Retno Sri. (2010). Antara Desain Interior dan Dekorator Interior.
- [3]. Azuma, Ronald. (1997). A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6.
- [4]. Fernando, Mario. (2013). Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity. Manado: Universitas Klabat Manado.
- [5]. Gorbala B.T. dan Hariadi M., 2010, "Aplikasi Augmented Reality Untuk Dalam Ruangan", Teknik Elektro ITS Surabaya.
- [6]. Helgason, David(CEO), Francis, Nicholas (CCO), dan Ante Joachim (CTO). Copenhagen, Denmark. (2004). Unity Technologies.
- [7]. Herdi, Hafizh. (2012). Mengenal Arsitektur Sistem Operasi Android. Semarang: TWOH&Co.
- [8]. Kencana, Dewa. (2016). Pengertian Dasar Desain Interior.
- [9]. Kim, Y. G., & Kim, W. J. (2014). Implementation of Augmented Reality System for Smartphone Advertisements. International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering, 9(2), 385– 392.
- [10]. Kurniansyah, Feby. Pangkalpinang, Bangka Belitung. (2015). Sejarah, Pengertian dan Kegunaan dari Aplikasi Blender 3D.
- [11]. Rahmat, Berki. (2011). Analisis dan Perancangan Sistem Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- [12]. Roedavan, Rickman. (2014). Tutorial Game Engine Unity. Bandung: Penerbit Informatika.
- [13]. Shapiro, Linda dan George C. Stockman. (2001). Pembuatan Sistem Augmented Reality.
- [14]. Yudhastara, Brian. (2012). Teknologi Augmented Reality. Yogyakarta:STIMIK AMIKOM.
- [15]. Yarso, Olih Solihat. (2010). Konsep Desain Interior. Denpasar: Institut Indonesia Denpasar.