

Daftar Pustaka

- [1] American Alliance of Museums. 2016. *Museum Facts*. <http://aam-us.org/about-museums/museum-facts>. Diakses 16 Juni 2016
- [2] 2015. "Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak". Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom: Bandung.
- [3] Ali, Firman dkk. 2015. "Buku PA Nusantara Permainan". Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom: Bandung.
- [4] Direktorat Museum. 2009. *Museum Sumatera NTT dan NTB*. Proyek Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala: Jakarta.
- [5] Fajri, Yasfin dkk. 2010. "SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK : PORTAL PERMAINAN EDUKASI". Teknik Informatika ITS: Surabaya.
- [6] Indonesia, Augmented Reality Media. 2016. *Apakah Augmented Reality itu?*. <http://augmentedrealityindonesia.com/apakah-augmented-reality-itu/>. Diakses pada 4 Maret 2016.
- [7] Jamal, Miftakhul. Susanto, Ajib. 2015. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Berbasis Android Pada Toko Jati Tresno*. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro: Semarang.
- [8] Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online* versi 1.9.
- [9] Khoirnafiya, Siti. 2012. *Peranan Museum Bagi Masyarakat Masa Kini*. Direktorat Permuseuman: Jakarta.
- [10] Lestari, Pipit Puji. 2012. *Pameran Tematik : Sarana Untuk Meningkatkan Daya Tarik Museum Sebagai Destinasi Wisata Edukasi*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Balai Pelestarian Situs Manusia Purba: Sangiran.
- [11] Mazuryk, Tomasz. Gervautz, Michael. *Virtual Reality: History, Applications, Technology and Future*. Institute of Computer Graphics, Vienna University of Technology: Austria.
- [12] Noprianti, Gina. 2014. *Hubungan Event dengan Loyalitas Sahabat Museum Konperensi Asia Afrika di Kota Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- [13] Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995: dalam Pedoman Museum Indonesia.
- [14] Ronald T. Azuma. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. Jurnal Ilmiah: *Teleoperators and Virtual Environments*
- [15] Shalahuddin. AS, Rosa. 2011. "Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Koleksi)". Modula: Bandung.

- [16] Sihite, Berta dkk. 2013. *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit)*. Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember: Surabaya.
- [17] Suciani, Wini. 2014. *Pengaruh Destination Image Kota Bandung Sebagai Daerah Tujuan Wisata Terhadap Post Visit Behaviour Wisatawan*. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- [18] Sulistiyowati, Dian. 2011. *Strategi Edukasi Museum dan Pemasarannya: Studi Kasus Museum Sejarah Jakarta*. Departemen Arkeologi Universitas Indonesia: Jakarta.
- [19] Suratmin. 2000. *Museum sebagai Wahana Pendidikan Sejarah*. Masyarakat Sejarawan Indonesia: Yogyakarta.
- [20] Wikipedia. 2016. "Realitas Tertambah". https://id.wikipedia.org/wiki/Realitas_tertambah. Diakses pada 4 Maret 2016.
- [21] Zamroni, Mohammad. 2009. *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya terhadap Kehidupan*. UIN Sunan Kalijaga: Yogyakarta.