

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. A. Saputra, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) PADA FOSIL PURBAKALA DI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. I, p. 2, 2014.
- [2] M. Sholeh, C. Iswayudi and E. T. Prabowo, "E-MUSEUM : INFORMASI MUSEUM DI YOGYAKARTA," *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*, p. 2, 2014.
- [3] "SEJARAH SINGKAT GUBERNUR HINDIA BELANDA," 19 DESEMBER 2005. [Online]. Available: <http://gghindiabelanda.blogspot.co.id/2005/12/jan-pieterszoon-coen-1619-1623-1627.html>.
- [4] N. S. h, "Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC berbasis android," vol. I, 2012.
- [5] M. Hidayatullah, "'PENERAPAN METODOLOGI WATERFALL DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA (Studi Kasus PT Sentra Vidya Utama Surabaya)'," *Makalah Ilmiah*.
- [6] F. Y. Erlis Dwi Saputro, "E-MUSEUM BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI MUSEUM RADYA PUSTAKA," *Makalah Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2015.
- [7] Y. D. Nugraha, "VIRTUAL REALITY MUSEUM FATAHILLAH BERBASIS ANDROID," *Perpustakaan Universitas Gunadarma*, 2015.