

DAFTAR PUSTAKA

Fernando, Mario. 2013. *Skripsi: Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Manado: Universitas Klabat Manado.

Mustika, dkk (2017). “Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia development life cycle”. Politeknik Palcomtech. Palembang.

Novan Ari, dkk (2015). “Aplikasi Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Menggunakan Android”. Politeknik Negeri Tanah Laut Jurusan Teknik Informatika. Kalimantan Selatan.

Pratama, Surya David (2017). “Pengenalan Binatang Menggunakan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran”. Sekolah Tinggi Management Informatika dan Komputer AKAKOM. Yogyakarta.

Pressman, Roger S. (2010). *Software Engineering A Practitioner’s Approach*, 7th Edition. New York : McGraw-Hill Companies.

Setia Wardani, dkk (2015). “Pemanfaatan Augmented Reality pada Katalog Geometri”. Seminar Nasional Universitas PGRI. Yogyakarta.

Septianto Rhesa (2014). “Aplikasi Pembelajaran Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Mobile”. Universitas Muhammadiyah. Surakarta

Suharjana, Agus. 2008. *Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-sifatnya disekolah Dasar*. PPPPTK Matematika. Yogyakarta

Yudhastara, Brian. 2012. *Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Hewan pada Anak Usia Dini Secara Virtual*. Yogyakarta: STIMIK AMIKOM.

Hariyanto (2012). *Pengertian Media Pembelajaran*, dilihat 5 Juni 2019, (<https://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran>).

“HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN”