

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Subagyo, 2015, *Pengenalan Rumus Bangun Ruang Matematika Berbasis Augmented Reality*, <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/viewFile/298/316>, 30 September 2016 09.30.
- Ani Puji, 2017, *Membuat Bangun Ruang 3 Dimensi*, <https://www.youtube.com/watch?v=JxvIqR5NcaQ>, 16 Juli 2017 15.00.
- Fithroh Hidayatulloh, 2016, *Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless Untuk Pencarian Lokasi Binatan di Kebun Binatang Gambira Loka*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Martiar Lutfi, 2014, *Materi Matematika SD Kelas V jenis – jenis Bangun Ruang dan Rumusnya*, <http://duniamatematika.com/matematika-sd/materi-matematika-sd-kelas-v-jenis-jenis-bangun-ruang-dan-rumusny/>, 11 Januari 2017 10.58.
- Mochammad Iqbal, 2016, *Tutorial Unity Scripting Untuk Pemula Menggunakan C# | Bagian 2 Game Kuis Sederhana*, <https://www.youtube.com/watch?v=NZXw932yMxM>, 11 Juli 2017 20.00.
- Moh Nurrofiq, 2012, *Pengertian Bangun Ruang dan Contoh Soal*, <http://www.diwarta.com/2012/04/11/pengertian-bangun-ruang-dan-contoh-soal.html>, 24 Agustus 2017 12.47.
- Rifqy Mukhlizar, 2016, *Implementasi Augmented Reality (AR) Dengan Metode Marker Based Tracking Untuk Media Promosi Makanan Khas Aceh Berbasis Android*, <http://www.e-skripsi.com/2016/11/implementasi-augmented-reality-ar.html>, 12 Januari 2017 14.31.
- Ririn Yulianti, 2015, *Teknologi Augmented Reality Untuk Visualisasi Rumah Adat Indonesia*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Senja Lazuardy, 2012, *Augmented Reality: Masa Depan Interaktivitas*, <http://tekno.kompas.com/read/2012/04/09/12354384/Augmented>, 12 Januari 2017 19.29.
- Zainuddin Achmad, 2015, *Augmented Reality Tata Surya Sebagai Visualisasi Planet Berbasis Android*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.