

## DAFTAR PUSTAKA

- Bruegge, BAH 2010, *Object Oriented Software Engginering Using UML, Pattern And Java*, Canada.
- Huda, AA 2012, *24 jam Pintar Pemrograman Android*, ANDI, Yogyakarta.
- Hendratman, ST, dkk 2008, *The Magic of 3D Studio Max*, Informatika, Bandung.
- Mario, F 2013, *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*, Buku AR Online, Jakarta.
- Mario, F 2013, *Membuat Aplikasi Android Augmente Reality Menggunakan Vuforia SDK Dan Unity*, Manado.
- Nurfitriani, D 2011, *Augmented Reality Pengenalan Bangun Ruang Dengan Menggunakan Android*, Universitas Gunadarma, Jakarta.
- Nazruddin SH, "*Android, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*", penerbit Informatika, 2012.
- Prihantono, D 2010, *Aplikasi Interaktif Tata Surya Berbasis Teknologi Augmented Reality*, Surakarta.
- Ronald, TA 1997, *Augmented Reality Mobile Smartphone*, Informatika, Jakarta
- Web Matematik 2012, *Sifat-sifat Bangun Ruang*, diakses 12 november 2014  
<http://web-matematik.blogspot.com/2012/09/sifat-sifat-bangun-ruang.html>
- Wirga, E.W, et al. 2012. "*Pembuatan Aplikasi Augmented Book berbasis Android Menggunakan Unity3d*", Universitas Gunadarma, Jakarta.