

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. S. Presman, *Rekayasa Perangkat Lunak Buku 1, Pendekatan Praktisi Edisi 7*, Yogyakarta: Andi Offset, 2012.
- [2] F. Wahyudi, *Buku Paten Matematika SD kelas 4, 5, 6*, Yogyakarta: Laksana, 2014.
- [3] Y. D. Sumanto, H. Kusumawati and N. Aksin, *Gemar Matematika*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- [4] R. T. Azuma, "A Survey of Augmented Reality," *Teleoperators and Virtual Environments*, pp. 355-385, 1997.
- [5] M. Fernando, *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK Dan Unity*, Manado: Buku AR Online, 2013.
- [6] H. Hendratman, *Teknik Informatika, Pekalongan: Informatika*, 2015.
- [7] A. Yulianto, *Praktikum Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Bandung: Politeknik Telkom, 2009.
- [8] I. Gartina, *Pemodelan dengan Flowmap*, Bandung: Politeknik Telkom, 2009.
- [9] P. Agus, *Desain User Interface*, Bandung: Politeknik Telkom, 2009.