
DAFTAR PUSTAKA

- [1] U.S, S. (2012). *Arah Pendidikan Indonesia Dalam Tataran Kebijakan dan Implementasi*. Jurnal Formatif 2(2), 111-121.
- [2] Rohmawati, E. (2012, Mei). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht (Numbered Heads Together) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri Keceme 1 Kecamatan Sleman*. Retrieved from ePrintUNY: <http://eprints.uny.ac.id/9880>
- [3] Rudi Yulio Arindiono, N. R. (2013). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Sains Dan Seni Pomits, 28-32.
- [4] Setia Wardani, M. W. (2015). *Pemanfaatan Augmeted Reality pada Katalog Geometri*. Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta, 402-406.
- [5] Yusniawati, I. (2011, January 4). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi 3 Dimensi pada Siswa Kelas VI SD Negeri 02 Tlobo Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar*. Retrieved from eprints UMS: eprints.ums.ac.id
- [6] Hanafi, M. R. (2015). *Analisis Dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. Yogyakarta: UNY.
- [7] Carmigniani, J., & Furht, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. Florida: Spinger.
- [8] Takhta Akrama Ananda, N. S. (2015). PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL PLANET-PLANET DI TATA SURYA. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN) Vol. 1, No. 1, 1-6*.
- [9] Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- [10] Suharso, A. (2012, September-November). *Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality*. Solusi, Vol.11 No. 24.
- [11] HarunSujadi, Rusnandi, E., & Fauzyah, E. F. (2015). *Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar*. Infotech Journal, 24-31.
- [12] Subagyo, A., Listyorini, T., & Susanto, A. (2015). *Pengenalan Rumus Bangun Ruang Matematika Berbasis Augmented Reality*. Prosiding SNATIF (pp. 29-32). Kudus: SNATIF.

-
- [13]Wijaya, H. (2015). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Untuk Kelas 6 Materi Bangun Ruang Di Sd Negeri Tlogorejo 2 Berbasis Augmented Reality*. Retrieved From UDiNus Repository: <http://eprints.dinus.ac.id/16503>
- [14]Wirga, E.W., et al. 2012. *Pembuatan Aplikasi Augmented Book Berbasis Android menggunakan Unity3d*. Jakarta : Universitas Gunadarma.
- [15]Kusuma, I. N. (2014, May 26). *Pembangunan Aplikasi Media Periklanan Arloji Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. Retrieved from e-journal.uajy.ac.id
- [16]I Gede Aditya Nugraha, I. K. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Museum Bali Berbasis Android Studi Kasus Gedung Karangasem Dan Gedung Tabanan*. Lontar Komputer, 768-778.
- [17]Craig, A. B. (2013). *Understanding Augmented Reality*. Waltham, MA: Morgan Kaufmann.
- [18]Fatmila, W. (2016). *Cara Kerja Augmented Reality*. Retrieved from [windyfatmila: windyfatmila.gitbooks.io](http://windyfatmila.gitbooks.io)
- [20]Wardani, S., & Sari, M. W. (2016). *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Pengealan Objek Geometri Berbasis Web*. Jurnal Teknologi Technoscientia, 187-193.
- [21]Jaeyoung Kim; Heesung Jun, *Implementation of image processing and Augmented Reality programs for smart mobile device*, Strategic Technology (IFOST), 2011 6th International Forum on , vol.2, no., pp.1070,1073, 22-24 Aug. 2011
- [22]Lee, Wei-Meng. (2011). *Begining Android Application Development*. Indianapolis : Wiley Publishing.Inc
- [23]Studios, E. (2016, July). *Total Jumlah Pengguna Smartphone Seluruh Dunia*. Retrieved from ET Studios: <http://www.et.co.id/2016/07/total-jumlah-pengguna-smartphone.html>
- [24]Developers, Android. (2015). Platform Versions. Diakses dari : <https://developer.Android.com/about/dashboards/index.html#Platform> pada tanggal 28 January 2017
- [25]M. Fadlillah. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- [26]Indonesia, K. P. (2015). *Wirausaha*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- [27] Fowler, M. (2004). *UML Distilled Third Edition*. Boston: Pearson Education.