

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, Dekhi. (2014). Visualisasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality. *Skripsi*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Bimber, Oliver, dan Ramesh Raskar. (2006). Modern Approaches to Augmented Reality. Diambil dari : <http://www.merl.com/publications/docs/TR2006-105.pdf> . 21 Januari 2015
- Fernando, Mario. (2013). *Membuat Aplikasi Android AR Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Penerbit Buku AR Online.
- Fitrian, Dini Nur. (2011). Augmented Reality Pengenalan Bangun Ruang Dengan Menggunakan Android. *Skripsi*. Universitas Gunadarma. Diambil dari : <http://library.gunadarma.ac.id/repository/view/21435/augmented-reality-pengenalan-bangun-ruang-denganmenggunakan-android.html/>. 21 Januari 2015.
- Nurhadi, Ariansyah. Pengertian Augmented Reality . Diambil dari : https://www.academia.edu/8325678/Pengertian_Augmented_Reality . 21 Januari 2015.
- Roedavan, Rickman. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Penerbit Informatika. Bandung.
- Unity. Unity Manual. Diambil dari : <http://docs.unity3d.com/Manual/index.html>. 21 Januari 2015.
- Vuforia. Getting Started. Diambil dari : <https://developer.vuforia.com/library/getting-started>. 21 Januari 2015
- Wahana Komputer. (2014). *Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D*. Penerbit Andi Publisher. Yogyakarta.