DAFTAR PUSTAKA

[1] Prabowo, Menggunakan UML, Informatika, 0000-00-864.

[2] Fowler,M UML Distilled, Andi Yogyakarta.

[3] Kusaeri. dan S. , Pengukuran dan Penilaian Pendidikan, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.

[4] Nazir,Moh Metode Penelitian, Bogor: Ghalia Indonesia, 2005.

[5] Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2010.

[6] Nana. Syaodih, Metode Penelitian Pendidikan, 2010: PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

[7] Pudjo. Prabowo. Widodo dan Herlawati. , Menggunakan UML, Informatika.

[8] N. Elmqvist dan P. Tsigas, A Taxonomy of 3D Occlusion Management Techniques, Goteberg Sweden: Chalmers University of Technology, 2007.

[9] *Rekayasa Perangkat Lunak OOAD dengan UML Modul Perkuliahan Rekayasa Perangkat Lunak.*

[10] Azuma dan T. Ronald, "A Survey of Augmented Reality," pp. 355-385.

[11] Prihantono, Dhika Aplikasi 3D Interaktif Tata Surya Berbasis Augmented Reality, Solo: Buku AR Online, 2013.