Daftar Pustaka

[1] Roger S. Pressman, *Software Engineering A Practitioner's Approach*. Boston: Thomas Casson, 2001.

[2] Marthen Kanginan, *Fisika untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga, 2007.

[3] M. Shalahuddin and Rosa A. S., *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Erlangga, 2015.

[4] Rickman Roedavan, *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika, 2016.

[5] Ali Zaki, Edy Winamo, dan Smitdev Community, *Animasi Karakter dengan Blender dan Unity*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.

[6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RAD*. Bandung: Alfabeta, 2015.

[7] Mustika, Ceppi Gustiar Rampengan, Reno Sanjaya, dan Sofyan, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *Citec Journal*, vol. 2, pp. 277-291, Agustus 2015.