

DAFTAR PUSTAKA

- Subagyo, A., Tri L. dan Arief S., 2015, *Pengenalan Rumus Bangun Ruang Matematika Berbasis Augmented Reality*, no. ISBN: 978-602-1180-21-1
- Widodo, A., 2011, *Implementasi Virtualisasi Perpustakaan 3D Berbasis Web Dengan Blender Game Engine*, Perpustakaan 3D, Fakultas Teknik Universitas Indonsia, Jakarta.
- Binanto, Irawan, 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangan*, Andi, Yogyakarta
- Soenarjo, H., 2014, *Perancangan Model 3D Holographic Reflection Dan Penerapannya Pada Karya Visual Motion Graphic*, no.ISSN:2339-0107, vol.2
- Syahfitri, Y., 2011, “*Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer*”, *Jurnal SAINTIKOM*, Vol. 10, No. 3, hal 213-217.
- Sutopo, Ariesta, H., 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Graha Ilmu
- Yudha .A, 2010, *hubungan perkembangan dalam bidang teknologi Senjata*, [http://bljrsejarah.blogspot.com/2010/07/hubungan perkembangan dalam bidang teknologi Senjata](http://bljrsejarah.blogspot.com/2010/07/hubungan_perkembangan_dalam_bidang_teknologi_Senjata). diakses tanggal 9 November 2016
- Petterson, Sven, G., 1989, *Holography*, Terjemahan : Panji Masyarakat, edisi 2, Fysik V. F., LTH, ISBN 970-628-298-3
- Sulindawati, Fathoni, M., 2010, *Pengantar Analisa Perancangan "Sistem"*, *Jurnal SAINTIKOM*, Vol.9, No.2, hal.1-19.