

DAFTAR PUSTAKA

- Ade. (2017). *Sistem Tata Surya*. Yogyakarta: Emarketer.
- Agimita, H. H. (2019). *Tata Surya*. Bandung: Andi.
- Amran. (2002). *Planet Jupiter di Tata Surya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arief S. Sadiman, d. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arista. (2017). PENGARUH PRODUK WISATA TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG WISATAWAN DI PULAU LENGKUAS BELITUNG. *Jurnal Manajemen Resort dan Leisure*, Vol.14 No.1.
- Atmoko Nugroho, B. A. (2017). APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG. *Jurnal Transformatika*, Vol.14 No.2.
- Bambang Setyono, M. A. (2016). PERANCANGAN DAN ANALISIS KEKUATAN FRAME SEPEDA HIBRID “TRISONA” MENGGUNAKAN SOFTWARE AUTODESK INVENTOR. *Jurnal IPTEK*, Vol.20 No.2.
- David. (2017). *Bahas Tuntas Planet Mars*. Yogyakarta: CV. Djiwa Amarta Press.
- Djamarah, Z. A. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Harmi. (2016). *Sistem Planet Tata Surya*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Haslam, D. F. (2014). *The work–family conflict scale (wafcs): development and initial validation of a self report measure of work–family conflict for use with parents*. USA: Child Psychiatry Human Development.
- Hidayat, H. (2016). *Adobe Photoshop*. Bandung: Yarsis.
- Irawan. (2014). *Pengertian Android SDK*. Bandung: Andi Publisher.
- Jumhana. (2011). *Alam Semesta Dan Tata Surya*. Yogyakarta: Andi.
- Kokasih. (2007). *Pengertian Bulan Dalam Tata Surya*. Bandung: Yrama Widya.
- Meyti Eka Apriyani, R. G. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *Jurnal Politehnik Negeri Batam*, Vol.7 No.1.
- Mulyadi. (2007). *Matahari Bumi dan Bulan*. Jakarta: Sinar Cemerlang Abadi.
- Muntahanah, R. T. (2017). PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS PT. JASHANDO HAN SAPUTRA). *Jurnal Seudocode*, Vol.4 No.1.
- Pitarto, E. (2018). *Mengenal Aksara Jawa dengan Metode AMBAR: Aksara Jawa Nglegena*. Jawa: Jawa Nglegena.
- Potter, P. P. (2013). *Fundamentals of nursing*. 8th ed. St. Louis: Elsevier Mosby.
- Pressman, R. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.

- Rahadi, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rosa, M. S. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Saenab. (2017). *Sistem Tata Surya*. Jakarta: CV. Media Utama.
- Setiyadi. (2016). *Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Pengenalan Tata Surya*. Jakarta: Andi.
- Tjasyono. (2009). *Ilmu Kebumihan dan Antariksa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tri Karyanti, Y. P. (2019). *Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tyasyono. (1999). *Planet Venus*. Bandung: Erlangga.
- Widada. (2010). *Mudah Membuat Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Guru dan Profesional*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Yasin Efendi, T. W. (2016). Penerapan Teknologi AR (Augmented Reality) pada Pembelajaran Energi Angin Kelas IV SD di Rumah Pintar Al-Barokah. *Jurnal Sistem Informasi*, Vol.9 No.1.

