

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sindu, I Gede Partha. "Peranan Multimedia dalam Pembelajaran"
[Online]. Available: <http://blog.undiksha.ac.id/partha-sindu/perananmultimedia-dalam-pembelajaran/>
- [2] Abubakar, Mustofa Mahmud. 2010. Teknologi Augmented Reality Untuk Mensimulasikan Sistem Tata Surya. Yogyakarta: Sistem Informasi STMIK AMIKOM.
- [3] Dedy nggego, Mohammad, dan Moh.Affan. Perancangan media pembelajaran interaktif 3d tata surya menggunakan teknologi augmented reality (AR) untuk siswa kelas 6 sekolah dasar Sangira.2015. Ilmu Komputer.Stmik Bina MuliaPalu
- [4] Arsyad.MediaPembelajaran.Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- [5] Marantika Andika dan Dewi Agushinta R. 2011. Implementasi Augmented Reality di Museum Joang'45 pada Android, iphone dan Desktop. Universitas Gunadarma.
- [6] *Tommy Marshall Moving Outside it wals* yakni perancangan Aplikasi *handphone Android* menggunakan Augmented Reality sebagai media informasi pada museum di kota Stockholm swedia (29 November 2011)
School Of Information and communication teknologi Stocholm swedia
- [7] *Digital Information & Systems Conference. "Learning, Arts and Technology For A Better World"*(28 September 2013). *Computer Engineering Dept.Faculty of Engineering,UK. Maranatha*
- [8] *Madden,Lester. 2011. Professional Augmented Reality Browsers for Smartphones. Wiley Publishing,Inc,*
- [9] Kurniawan & Ardi. 2012. Rancangan Bangun Aplikasi Pembelajaran Tata Surya 3D Berbasis Teknologi *Augmented Reality*. Palembang: Tenik Informatika STMIK GI MDP.

- [10] Galih rakacita Rahman dan Dr-ing Farid Talib
pengembangan teknologi Augmented Reality pada industry Musik
- [11] Mohammad. 2014. Pengembangan Teknologi Augmented Reality di
Museum Sulawesi Tengah Sebagai Penunjang Informasi Edukatif Kultur.
Yogyakarta. Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM .