

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyadi, Anggi. 2013. *Augmented Reality With ARToolkit*. Jakarta: Nulisbuku.com
- Kumala Sari, Fatmi. 2012. *Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Usia Sekolah*. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Sunarya. 2011. *Pengenalan Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Menggunakan Metode Hough Transform*. Universitas Komputer Indonesia.
- Fernando, Mario. 2013 *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo: Buku AR Online
- I-Maginer. 2012. *Openspace3d*. [online], (openspace3d.com/, diakses pada 04 Juli 2015)
- Madcoms. 2011. *Autodesk 3dsMax 2011 Untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Admiranto, A. Gunawan. 2010. *Menjelajahi Tata Surya*. Jakarta: Kanisius.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Pranada Media Grup
- Elcom. 2013. *Hardware PC Panduan Komplit Tanpa Pake Sulit*. Jakarta: Andi Offset.
- Schumuller, Joseph. *Belajar UML Dalam 24 Jam*. Jakarta: Elex Komputindo

Suyanto, M. 2005. *Multimedia Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*.
Yogyakarta: Penerbit Andi

Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja
Rosdakarya.