

DAFTAR PUSTAKA

Agung 2005, *Atlas Lengkap Indonesia dan Dunia 33 Profinsi*. Karya Agung, Surabaya

Akbarul H.F 2012, *4 jam!! Pintar Pemrograman Android*. ANDI, Yogyakarta

Andriyadi 2012, *marker Augmented Reality*, diakses 10 september 2014.
[http://www.academia.edu/6740800/Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender](http://www.academia.edu/6740800/Augmented_Reality_Objek_3_Dimensi_dengan_Perangkat_Artoolkit_dan_Blender)

Bustaman 2001, *Perancangan Animasi Yang Efektif dan Interaktif*, diakses 12 september 2014.
<http://animasianimasi.weebly.com/konsep-animasi.html>

Dhika, P 2013, *Aplikasi Interaktif Tata Surya Berbasis Tenologi Augmented Reality*. Surakarta

Fernando, M 2013, *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Buku AR Online. Jakarta

Muttaqin 2014, *Analisa Jurnal Desain Pemodelan Grafik Tata Surya*, diakses 3 september 2014.
http://180.241.122.205/docjurnal/MUTTAQIN.Z-jurnal_muttaqin.pdf.

Nazaruddin 2011, *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung

Ribeu 2004, *Pengertian Action Script*, diakses 2 September 2014.
<http://www.kajianpustaka.com/2013/04/pengertian-teknik-perancangan.html>

Suryawinata 2010, *Pengertian Augmented Reality*, diakses 2 September 2014.
<https://mlearning201.gnomio.com/mod/book/tool/print/index.php?id=152&chapterid=17>

Suciadi, A 2003, *Menguasai Pembuatan Animasidengan Macromedia Flash MX*. Dinastindo. Jakarta

Wirga, E.W.,et al. 2012, *Pembuatan Aplikasi Augmented Book berbasis Android Menggunakan Unity3d*. Universitas Gunadarma. Jakarta