

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adriyanto, Bambang. 2010. *Pembuatan Animasi Dengan Microflash 8*. Jakarta. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional.
- [2] Gata Windu, Gata Grace, 2013. *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta
- [3] Insap Santoso, 2012. *Interaksi Manusia Dan Computer*, Yogyakarta, Penerbit Andi.
- [4] Lubis, Mariyah. 2013. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Metode Visual Interpretatif*. Jurnal Pelita Informatika Budi Darma STMIK BUDI DARMA MEDAN, Volume : IV, Nomor: 2. ISSN : 2301-9425
- [5] McGraw, Ibiz Fernandez, 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, Hill/Osborn, California.
- [6] Pranowo, Galih. 2010. *3D Studio MAX 2010 Dasar dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi
- [7] Rifai, Ahmad. 2011. *Prosiding KNTIA Konferensi Naional Teknologi Informasi dan Aplikasinya*. Jurnal Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya, PALEMBANG. ISSN : 2088-9658.
- [8] Safaat, Nazarudin. 2014. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Smartphone Android (Studi Kasus: Materi Sistem Tata Surya Kelas IX)*. Jurnal Sains, Teknologi dan Industri UIN SUSKA RIAU, Vol. 12, No. 1. pp. 41 – 47 ISSN 1693-2390.
- [9] Syifaun, Nafisah. 2003. *JAVA for Mobile Programming*. Semarang. Wahana Komputer
- [10] Sugianto, Mikael. 2011. *Seri Belajar Cepat 3ds Max2011*. Yogyakarta: Andi
- [11] Windarto, Jostonconiv. 2013. *Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat*. Hal 172-179. Jurnal Tehnik dan Ilmu Komputer. Universitas Kristen Krida Wacana.

- [12] Zumarudin, Syah Devi. 2012. *Implementasi Aplikasi E-learning Interaktif Berbasis Augmented Reality Tentang Sistem Tata Surya Dengan Flartoolkit dan Papervison 3D Library*. Universitas Indonesia Fakultas Teknik.