

## Daftar Pustaka

- [1] T. Surya, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA MATERI TATA SURYA DI SEKOLAH DASAR Teknik Komputer Unikom , Bandung Latar Belakang Maksud dan Tujuan Batasan Masalah Matahari Sebagai Pusat Tata Surya Planet-planet Sekolah Dasar Tata Surya,” pp. 1–8.
- [2] D. Entertainment, *Ensiklopedia 4D ANTARIKSA*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019.
- [3] P. A. T. Yuni Sartika, Toufan Diansyah Tambunan, “Aplikasi Pembelajaran Tata Surya untuk IPA Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augemented Reality Berbasis Android,” *E-Proceeding Of Applied Science*, vol. 2, no. 3. p. 895, 2016.
- [4] Ifta.Abdul.A, T. Listyorini, and A. A. Riadi, “3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan Hewan Purbakala Dinosaurus,” *Pros. SNATIF*, pp. 25–32, 2016.
- [5] A. W. Dani, A. Adriansyah, and D. Hermawan, “Perancangan Aplikasi Voice Command Recognition Berbasis Android Dan Arduino Uno,” *J. Teknol. Elektro*, vol. 7, no. 1, pp. 11–19, 2016, doi: 10.22441/jte.v7i1.811.
- [6] I. M. Zain, H. Richardi, A. Larasati, and A. Juanaid, “Prototype Deteksi Lagu Daerah Sebagai Media Edukasi Menggunakan Google Speech API,” *Open Access J.of Inista*, vol. 1, no. 2, pp. 035–041, 2019, doi: 10.20895/INISTA . V 1 I 2.
- [7] Yurindra, *Software Engineering*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2017.
- [8] W. Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- [9] Z. Romegar, *Pedoman Praktis Multimedia Dengan Authorware 7*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2017.
- [10] R. Sumiharsini, *Media Pembelajaran*. Jember, 2017.
- [11] Ramadiani, *Model dan Bentuk Penelitian E-Learning Menggunakan Stuctural Education Model*. Samarinda: Mulawarman University PRESS, 2018.

- [12] R. Miftah Muharram, *Tata Surya*. InfoAstronomy Publisher, 2019.
- [13] J. Karman, *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2019.
- [14] D. Hirawan and M. F. Wicaksono, “Vol.15 No. 2,” vol. 15, no. 2, pp. 247–254.
- [15] Y. Maulana, *Jadi Dewa Android Studio*. CV. Mobidu Sinergi, 2019.
- [16] G. Budiman and B. Irawan, “PERANCANGAN APLIKASI SPEECH TO TEXT BAHASA INGGRIS KE BAHASA BALI MENGGUNAKAN POCKETSPHINX BERBASIS ANDROID ( Design Application Speech to Text English to Balinese Language Using PocketSphinx Base On Android ),” vol. 1, no. 1, pp. 229–238, 2014.
- [17] F. Sulianta, *Strategi Merancang Arsitektur Sistem Informasi Masa Kini*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019.
- [18] D. Phillips, *Phyton 3 Object-Oriented Programming*, 3rd ed. Birmingham: Packt Publishing Ltd, 2018.
- [19] J. Enterprise, *Pengenalan HTML dan CSS*. Jakarta: PT Elex Media Kumputindo, 2016.
- [20] T. Suryana, “Aplikasi Internet Menggunakan Website,” 2015.
- [21] T. EMS, *PHP 5 dari Nol*. Jakarta: PT Elex Media Kumputindo.
- [22] J. Enterprise, *Pemrograman Database dengan Phyton dan MySQL*. Jakarta: PT Elex Media Kumputindo, 2018.
- [23] F. R. Rozaldi, J. Sistem, K. Universitas, and K. Indonesia, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI PEMANDU KOTA,” pp. 1–6.