

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. Saputra, "Revolusi dalam perkembangan astronomi: hilangnya pluto dalam keanggotaan planet pada sistem tata surya," *J. Filsafat Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 71–74, Mei 2018.
- [2] A. Baridji, "Penerapan teknologi *augmented reality* pada aplikasi pengenalan planet menggunakan Unity 3D," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2017.
- [3] A. Winatra, S. Sunardi, R. Khair, I. Idris, and A. Santosa, "Aplikasi *augmented reality* (AR) sebagai media edukasi pengenalan bentuk dan bagian pesawat berbasis Android," *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 212–221, Desember 2019.
- [4] D. Deslianti, "Implementasi metode *image tracking Vuforia* pada pengenalan hewan menggunakan *augmented reality* berbasis Android," *J. Sci. Appl. Informatics*, vol. 2, no. 1, pp. 223–228, November 2019.
- [5] C. A. Sari, I. K. Gede, D. Putra, and I. P. A. Dharmaadi, "Penerapan *augmented reality* dalam visualisasi katalog apartemen berbasis Android," *Merpati*, vol. 6, no. 2, pp. 65–76, Agustus 2018.
- [6] A. Pramono and M. D. Setiawan, "Pemanfaatan *augmented reality* sebagai media pembelajaran pengenalan buah-buahan," *J. Ilm. Penelit. Dan penerapan teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 54–68, 2019.
- [7] I. K. Arya Wiratama, D. Care Khrisne, and M. Sudarma, "Augmented reality berbasis Android untuk pengenalan peralatan laboratorium," *J. SPEKTRUM*, vol. 5, no. 1, pp. 89–94, Juni 2018.
- [8] A. K. Wahyudi and O. R. Tatangin, "Aplikasi wisata 3D *virtual first person view* (FPV) pantai Lakban Ratatotok," *Eksplora Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 136–145, Maret 2017.
- [9] E. Retnoningsih, J. Shadiq, and D. Oscar, "Pembelajaran pemrograman berorientasi objek (Object oriented programming) berbasis *project based learning*," *Informatics Educ. Prof.*, vol. 2, no. 1, pp. 95 – 104–95 – 104, Juni 2017.

- [10] M. D. Irawan and S. A. Simargolang, "Implementasi e-arsip pada program studi teknik informatika," *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 67–84, Desember 2018.
- [11] A. Setiyo Budi Nugroho and K. Khairani, "Membangun *third person game* 3D dengan Unity berlatar budaya lokal," *J. ELTIKOM*, vol. 1, no. 2, pp. 71–83, Oktober 2018.
- [12] A. Ismayani, *Membuat sendiri aplikasi augmented reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- [13] M. Barkah, A. Rini, "Pemanfaatan *augmented reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan candi - candi di Malang Raya berbasis *mobile Android*," *Bimasakti*, vol. 1, no. 5, pp. 1–6, 2017.
- [14] Quraish, R. Kridalukmana, and K. T. Martono, "Buku pembelajaran bahasa inggris dengan teknologi *augmented reality* berbasis Android," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 102–108, Januari 2016.
- [15] Y. Somadinata, *1000+ fakta luar angkasa*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.
- [16] M. Emilio, J. R. Kuhn, R. I. Bush, and I. F. Scholl, "*Measuring the solar radius from space during the 2003 and 2006 mercury transits*," *Astrophys. J.*, vol. 750, no. 2, pp. 1–8, Januari 2012.
- [17] F. Schaaf, *The brightest stars: Discovering the universe through the sky's most brilliant stars*. New York: Wiley, 2008.
- [18] C. Raymo, *Three hundred and sixty five starry nights: An introduction to astronomy for every night of the year*, Reissue. New York: Simon & Schuster, 1990.
- [19] M. A. Seeds, *The solar system, Sixth*. California: Thomson Brooks/Cole, 2007.
- [20] T. Dickinson, *NightWatch: A practical guide to viewing the universe, 3rd ed.* New York: Firefly Books, 1998.
- [21] E. Gregersen, *The milky way and beyond: Stars, nebulae, and other galaxies*. New York: Britannica Educational Pub, 2010.

- [22] M. A.-G. Rajmah, M. Adrian, and M. B. Sanjaya, “Aplikasi alchemist menggunakan *augmented reality* berbasis Android untuk pembelajaran kimia SMA,” *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 1448–1460, Desember 2017.
- [23] I. N. Q. Aini, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Aplikasi pembelajaran interaktif *augmented reality* tata surya sekolah dasar menggunakan metode *marker based tracking*,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, pp. 178–184, Januari 2020.
- [24] E. T. Prasetyo and N. D. Retnowati, “Penerapan kecerdasan buatan pada game ‘Air Strike Stta’ berbasis *client server* pada Android,” *Compiler*, vol. 4, no. 1, pp. 15–20, 2015.
- [25] A. W. Agus Kurniawan, Risman Adnan, Panji Aryaputra, Norman Sasono, Ali Ahmad Heryana, M. Fathur Rahman, I Wayan Saryada, Pengenalan bahasa C#. Jakarta, 2004.
- [26] D. Nurdiana and A. Suryadi, “Perancangan game budayaku Indonesiaku menggunakan metode MDLC,” *J. Petik*, vol. 3, no. 2, pp. 39–44, Mei 2018.
- [27] R. Novita and M. A. Subandri, “Rancang bangun *e-journal* badan penelitian dan pengembangan provinsi Riau,” *J. Sains, Teknol. dan Ind.*, vol. 13, no. 1, pp. 32–38, 2015.

