

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hidayat, T., 2017. DNA MITOKONDRIA (mtDNA) SEBAGAI SALAH SATU PEMERIKSAAN ALTERNATIF UNTUK IDENTIFIKASI BAYI PADA KASUS INFANTISIDA. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 6(1), pp.213-221.
- [2] Haryanto, T., Anra, H. and Pratiwi, H.S., 2017. APLIKASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI PEMBELAHAN SEL DALAM MATA PELAJARAN BIOLOGI. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 5(2), pp.209-212.
- [3] Kristian, H., Setiawan, H. and Kelanata, O.H., 2015. Implementasi Augmented Reality Visualisasi Rumah Berbasis Unity. *SMATIKA JURNAL*, 5(02), pp.40-44.
- [4] Dedy Irawan, J., Prasetyo, S., Adi Wibowo, S. and Agus Pranoto, Y., 2015. PELATIHAN PEMBUATAN GAME MENGGUNAKAN GREENFOOT. *INDUSTRI INOVATIF*, 5(2), pp.29-35.
- [5] Apriyanti, M.E. and Febriansyah, A., 2017, November. AUGMENTED REALITY PENGENALAN JENIS HEWAN HERBIVORA 3D MENGGUNAKAN METODE SINGLE MARKER. In *Seminar Nasional Informatika (SNIif)* (Vol. 1, No. 1, pp. 587-591).
- [6] Pramono, H.D., 2018. Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Game Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Mobile. *J-INTECH*, 6(01), pp.166-172.
- [7] Roedavan, R. (2018). *Unity - Tutorial Game Engine* . Bandung: Informatika Bandung.
- [8] Ramdhan, K.R., Nurhasanah, Y.I. and Korio Utoro, R., 2017. Aplikasi Media Pembelajaran Tulang Manusia Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 3(3).
- [9] Permana, A. I. (2018). *Menjadi Android Develover Expert*. Bandung: PT. Presentologis.
- [10] Hendratman, H. (2015). *THE MAGIC OF BLENDER 3D MODELLING*. Bandung: Informatika Bandung.
- [11] Yuwono, T. (2009). *Biologi Molekuler*. Jakarta: Erlangga.