

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mustaqim Ilmawan, Kurniawan Nanang. 2017 Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 1, No. 1, Mei 2017 e-ISSN 2548-8260
- [2] Moha Aditya Rachman, Adhan Muhammad. 2017 Rancang Bangun *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Virus Dan Bakteri Pada *Platform Android* Laporan Akhir
- [3] Setyawan Risyan Arief, Dzikri Afdhol. 2016 Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. Jurnal SIMETRIS Vol 7 No 1 April 2016 ISSN : 2252-4983
- [4] Siswanti Sri Desy, Titoyan. November 2016 Deteksi KeyPoint Pada Markerless Augmented Reality Untuk Design Furniture Room. Jurnal Komputer Terapan Vol 2 No 2 November 2016 179-194
- [5] Septiandi Muhammad Dimas, Dirgantara Harya Bima. Februari 2019 Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Visualisasi Struktur Sel Bakteri dan Bentuk-Bentuk Bakteri. Jurnal Sains dan Teknologi Kalbis Scientia Vol 6 No 1 Februari 2019 ISSN : 2356-4393
- [6] Muntahanah, Toyib Rozali, Ansyori Miko. 2017 Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus PT. Jashando Han Saputra) Jurnal Pseudocode Vol 16 No 1 Februari 2017 ISSN : 2355-5920
- [7] Rajmah Muh. Al-Ghifari, Adrian Monterico, Sanjaya Muhammad Barja. 2017 Aplikasi Alchemist menggunakan Augmented Reality Berbasis Android untuk Pembelajaran Kimia SMA e-Proceeding of Applied Science Vol 3 No 3 Desember 2017 ISSN : 2442-5826
- [8] Novitasari Ayu Lutfi. September 2019 Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) Vol 3 No 2 September 2019

- [9] Apriyani Meyti Eka, Gustianto Robie. 2015 Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker
- [10] Wadi Hamzan. 2016. PEMROGRAMAN ANDROID : Untuk Pelajar & Mahasiswa.
- [11] Auliasari Karina, Orisa Mira. 2015 Pengembangan Aplikasi Baby Care Menggunakan Metode User-Centered Design ISSN: 2407-7534
- [12] Perwitasari Ika Devi. 2018 Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android
- [13] Ramdhan Khemal Rizky, Nurhasanah Youlia Indrawaty, Utoro Rio Korio. 2017 Aplikasi Media Pembelajaran Tulang Manusia Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi Vol. 3 No.3. 2443-2229.*
- [14] Asrin Isnaeni. Simulasi Digital : Makalah Aplikasi Blender https://www.academia.edu/12120254/Simulasi_Digital_Makalah_Aplikasi_Blender
- [15] Pranata Arya, Pamoedji Kurniawan, Sanjaya Ridwan. 2015. Mudah Membuat *Game* dan Potensi Finansialnya dengan *Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- [16] PT Intan Pariwara. 2013 Biologi untuk SMA/MA kelas X kelompok peminatan matematika dan ilmu-ilmu alam