

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Rachman Moha, Muhammad Adhan. 2017. Rancang Bangun Augmented Reality Untuk Pengenalan Virus Dan Bakteri Pada Platform Android
- Annisa Fardani, Kusuma Artiani, Fuad Achmad. 2018. 3D MODELLING AUGMENTED REALITY FOR TOGA PLANTS. Jurnal Teknologi dan Terapan Bisnis. ISSN(p): 2615-8817
- Apriyani Eka Meyti, Gustianto Robie. 2015. Augmented Reality Sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D Menggunakan Metode Single Marker. Vol 7 No. 1 Mei 2015
- BSNP. 2006. Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Briyan Anugerah Pekerti. 2017. Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran Ipa Tata Surya
- Buyens, Jim. 2001. Web Database Development. Elex Media Komputindo, Jakarta. 2001.
- Efmi Maiyana. 2018. Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. Jurnal Sains Dan Informatika V4.I1 (54-67). E-ISSN : 2502-096X P-ISSN :2459-9549
- Irsyad Syahrofi. 2016. Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Simulasi Ikatan Kimia Berbasis Android Menggunakan Metode Fast Corner Detection.
- Muh. Al-Ghifari Rajmah, Monterico Adrian, Muhammad Barja Sanjaya. 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

Ramdhan K, Nurhazanah . 2017. Aplikasi Media Pembelajaran Tulang Manusia Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi Vol. 3 No.3. 2443-2229.

Sembiring Br Evaluata, Sapriadi, Brahmana Yoel. 2016. Rancang Bangun dan Analisis Aplikasi Augmented Reality pada Produk Furniture. Jurnal Integrasi. Vol 8, No. 1 April 2016. ISSN:2085-3858

Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek). Bandung: Modula.

Sri Desy Siswanti, Titoyan. 2016. Deteksi KeyPoint Pada Markerless Augmented Reality Untuk Design Furniture Room. Jurnal Komputer Terapan Vol 2 No 2 November 2016 179-194

Timotius Reinaldo Widodo, Alexander Setiawan, Silvia Rostianingsih. 2016. Pembuatan Aplikasi Pembelajaran “Ikatan Kimia” dengan Memanfaatkan Augmented Reality.