

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. K. (2007). Universitas Negeri Makassar. *Media Pembelajaran*.
- Azuma, R. T. (1997). Teleoperators and Virtual Environments 6. *A Survey of Augmented Reality*, 355-385.
- Deni Darmawan, K. N. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Elly Agustina Julisawaty, M. S. (2017). Seminar Nasional Sains dan Teknologi 2017. *Aplikasi Visualisasi Penyakit Jantung Manusia Berbasis Augmented Reality Menggunakan Unity*, 1-6.
- H, N. S. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- Hanif, A. F. (2007). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Hasruddin. (2009). Jurnal Tabularasa PPS Unimed. *Peran Multimedia Dalam Pembelajaran*, 149.
- Heryana, A. A. (2004). *Pengenalan Bahasa C#*.
- Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Levski, Y. (2018, June 06). *Markerless vs. Marker Based Augmented Reality*. Retrieved from AppReal: <https://appeal-vr.com/blog/markerless-vs-marker-based-augmented-reality/>
- Mishra, A., & Dubey, D. (2013). International Journal of Advance Research in Computer Science and Management Studies. *A Comparative Study of Different Software Development Life Cycle Models in Different Scenarios*, 64 - 69.
- Perwitasari, I. D. (2018). Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS) . *TEKNIK MARKER BASED TRACKING AUGMENTED REALITY UNTUK VISUALISASI ANATOMI ORGAN TUBUH MANUSIA BERBASIS ANDROID* , 8-17.
- Putu Angga Sudyatmika, P. N. (2014). ISSN 0216-3241 . *PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY BOOK PENGENALAN OBJEK WISATA TAMAN UJUNG SOEKASADA DAN TAMAN AR TIRTA GANGGA DI KABUPATEN KARANGASEM* .

- Qumillaila, B. H. (2017). *PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY VERSI ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM EKSKRESI MANUSIA*, 57-69.
- Rujianto Eko Saputro, D. I. (2015). *Jurnal Buana Informatika. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality* , 153-162.
- Santoso, A., Noviandi, E., & Pradesan, I. (2013). *STMIK GI MDP. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis Augmented Reality*, 1-9.
- Saputro, R. E., & Surya Saputra, D. I. (2014). *Jurnal Buana Informatika. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*, 153-162.
- Sari Noorlima Yanti, E. S. (2015). *AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI ANATOMI TUBUH MANUSIA (SISTEM REPRODUKSI, SISTEM PENCERNAAN, SISTEM PEREDARAN DARAH) BERBASIS ANDROID* , 32-40.
- Sugiono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukamto, R. A., & M. S. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Obje*. Bandung: Informatika.
- Sukamto, R. A., & M. Shalahudin. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Whitten, J. L., & Bentley, L. D. (2007). *System Analysis & Design Methods, 7th Edition*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Zena Permata Sari, H. N. (2014). *APLIKASI GAME ACTION RPG 'RUGEN THE WIGOON MASTERPIECE' PADA PLATFORM ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN UNITY* .