DAFTAR PUSTAKA

Adami, F. Z. dan Budihartanti , C., 2016. PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN BERBASIS ANDROID. *JURNAL TEKNIK KOMPUTER AMIK BSI,* II(2), p. 123.

Binanto , I., 2015. TINJAUAN METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA YANG SESUAI UNTUK MAHASISWA TUGAS AKHIR. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya,* p. 148.

Erwanto, E., 2019. *Wawancara Kebutuhan Proposal Skripsi* [Wawancara] (18 September 2019).

Gramlich, N., 2011. Android Programming. pp. 1-62.

Hartono, D. S. dan Rudjiono, D., 2015. MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS "THEME I HAVE A PET" UNTUK KELAS 4 SD NEGERI RANDUGUNTING. *PIXEL,* 8(1).

Mardalena, I., 2018. ASUHAN KEPERAWATAN PASIEN DENGAN GANGGUAN SISTEM PENCERNAAN. Dalam: *ASUHAN KEPERAWATAN PASIEN DENGAN GANGGUAN SISTEM PENCERNAAN.* Yogyakarta: PUSTAKAN BARU PRESS, pp. 11-26.

Mauludin, R., dkk, 2017. Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika. *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi,* III(2), p. 117.

Munir, 2008. Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dalam: *Journal of Chemical Information and Modeling.* s.l.:s.n., pp. 1689-1699.

Mustaqim , I., 2016. PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan ,* XIII(2), p. 175.

Nazruddin, S., 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan tablet PC Berbasic Android.* s.l.:s.n.

Reza, M. dan Wiharja, K., 2014. *"Implementasi Iso 25010:2010 Untuk Evaluasi Kualitas Perangkat Lunak (Studi Kasus : I-Gracias Universitas Telkom).*. s.l.:s.n.

Safitri, A. M., 2018 . *hellosehat.* [Online]
Available at: https://hellosehat.com/hidup-sehat/fakta-unik/anatomi-lambung/
[Diakses 17 April 2018].

Saputro, R. E. dan Saputra, D. I. S., 2014. Jurnal Buana Informatika. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality,* VI(2), p. 154.

Saputro, R. E. dan Saputra, D. I. S., 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika,* VI(2), p. 158.

Shabrina, . A. dan Upahita , D., 2018. *hellosehat.* [Online]
Available at: https://hellosehat.com/hidup-sehat/anatomi-sistem-pencernaan/
[Diakses 11 April 2018].

SIANIPAR , W. N., dkk, 2010. PENGUJIAN APLIKASI ANDROID MENGGUNAKAN APPIUM, ROBOTIUM, UI AUTOMATOR, DAN KATALON STUDIO. Dalam: *TUGAS AKHIR.* s.l.:s.n., p. 32.

Sihite, B., dkk, 2013. Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *JURNAL TEKNIK POMITS ,* 2(2), pp. 397-400.

Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Cv.Alfabeta.

Sutopo, A. H., 2003. *Multimedia Interaktif dan Flash.* Yogyakarta: PT Graha Ilmu.

Vaughan, T., 2006. *Multimedia: Making It Work.* s.l.:McGraw-Hill.
W., 2019. *Wikipedia.* [Online]
Available at: https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)