

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, D. & Govilkar, S., 2015. Comparative Study of Augmented Reality SDK's. *International Journal on Computational Sciences & Applications (IJCSA)*, Volume 5.
- Anugerah & Ekojono, 2015. Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Paru-paru Dengan metode *Forward Chaining*. *Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang*.
- Apriansyah, A. dkk., 2017. Aplikasi pengenalan hewan dengan teknologi markerless augmented reality berbasis android. *Skripsi Universitas Nasional*.
- Arif & Risnasari, 2016. Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis Augmented Reality dengan Marker Uang Indonesia. *Skripsi Universitas ajah Mada*.
- Azuma, R., 1997. A Survey of Augmented Reality. *Teleoperator and Virtual Environments*, pp. 355-385.
- Binanto, I., 2010. *Multimedia Digital-Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: s.n.
- Chua, B. B. & Dyson, L. E., 2004. *Applying the ISO 9126 model to the evaluation of an elearning system. Beyond the comfort zone*. s.l.:Proceedings of the 21st ASCILITE Conference, (pp. 184-190). Perth..
- Dionisia & Sri, 2016. FisiologiI Dan Fungsi Mukosiliar Bronkus. *Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga-RSUD Dr. Soetomo Surabaya*.
- Faisal, R. M., 2014. Pembangunan Aplikasi Magic Book Rumah Adat Tradisional Berbasis Augmented Reality. *Skripsi Universitas Komputer Indonesia*.
- Faqi , 2016. Struktur, Morfologi, Lokalisasi, Vaskularisasi Dan Innervasi Sistem Respirasi. *Landasan Ilmiah Ilmu Kedokteran*.
- Guritno, S. S. & Rahardja, U., 2011. *Theory and Application of IT*. Metodologi Penelitian Teknologi Informasi ed. s.l.:Andi.
- Hamna & Sri, 2010. Peran Traktus Trakeo-Bronkial Dalam Proteksi Paru. *Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga/RSUD Dr. Soetomo Surabaya*.
- I Gede, M. D., I Made, G. S., Gede, A. P. & I Made, A. P., 2016. Pengembangan system infoemasi museum berbasis web dan digital display dengan teknologi Augmented Reality. *Skripsi FTK Undiksha*.

- Irandi & Faisal, 2014. Anatomi dan Fisiologi Pleura. Departemen Pulmonologi dan Ilmu Kedokteran Respirasi. *Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia/RSUP Persahabatan, Jakarta, Indonesia.*
- ISO/IEC9126, 2001. *Software Engineering - Software Product Quality - Quality Model*. Canada: s.n.
- Joefrie, Y. Y. & Anshori, Y., 2011. Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah (Mektek)*.
- Juki, I., 2017. Media pembelajaran pengenalan hewan untuk siswa sekolah dasar menggunakan augmented reality berbasis android. *Skripsi Universitas Neeri Surabaya.*
- Kristiani, D. & Bemoe, A., 2016. *Ensiklopedia Negeriku Pakaian Adat*. s.l.:Bhuana Ilmu Populer.
- Lailatul , H., Fendi, S. & Eko, B. C., 2016. Interaktif augmented reality untuk katalog penjualan rumah. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang.*
- Moore, K. L., Dalley, A. F., Agur, A. M. (2010). *Clinically Oriented Anatomy*. 6th ed. Philadelphia: Wolters Kluwer.
- Nugraha, I. S., 2014. Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano. *Skripsi Universitas Diponegoro.*
- Perwitasari, I. D., 2018. Teknik Marke Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android. *Journal of Infomation Technology and Computer Science (INTECOMS)*, I(1), pp. 8-18.
- Pratiwi, D. A. dkk., 2006. *Biologi*. Ciracas, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Pressman, R. S., 2010. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. 7th ed. New York: Mcgraw-Hill.
- Ray, dkk. 2014. *Forced Expiratory Volume In One Second (FEV-1) Pada Penduduk Yang Tinggal Di Dataran Tinggi*. *Bagian Fisiologi Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado.*
- Rosalina & Eko, 2016. Multimedia Pembelajaran Dan Simulasi Proses Respirasi Pada Manusia menggunakan Augmented Reality. *Teknik Informatika - Universitas Komputer Indonesia.*
- Samiran, 2012. Pertukaran Udara O₂ Dan CO₂ Dalam Pernapasan, *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala Volume 12* .
- Samiran, 2016. Efek Obstruksi Pada Saluran Pernapasan Terhadap Daya Kembang Paru. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala Volume 16.*

- Santoso, A., Noviandi, E. & Pradesan, I., n.d. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis Augmented Reality. pp. 1-9.
- Saputro, R. E. & Saputra, D. I. S., 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, VI(2), pp. 153-162.
- Satrioadi, R. B., 2014. Pengenalan Budaya Papua dengan Augmented Reality Berbasis Android. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Setiawan, E., Syaripudin, U. & Gerhana, A. Y., 2016. Implementasi Augmented Reality Pada buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. Volume 1.
- Setyawan, M. B., 2016. Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Sistem Rangka Manusia. *Jurnal Ilmiah NERO*, II(3), pp. 161-168.
- Suarga, 2006. *Algoritma Pemrograman*. Makasar: Andi.
- Sutopo, A. H., 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syahrir, A. S., 2015. Visualisasi Struktur Rangka Manusia Berbasis Augmented Reality untuk Mata Pelajaran IPA pada SD Negeri 1 Daya Makassar. pp. 13-18.
- Syaifuddin, 2007. Sistem Pernapasan Manusia.
- Tian, J., 2005. *Buku Software Quality Engineering Testing, Quality Assurance, and Quantifiable Improvement*. s.l.:Wiley-IEEE Computer Society Press.
- Winda & Bakti, 2011. Patogenesis Dan Diagnosis Tuberkulosis Laring. *Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga-RSUD Dr. Soetomo Surabaya*.
- Van Krevelen, D. F. & Poelman, R., 2010. A Survey of Augmented Reality Technologies, Applications and Limitations. *The International of Virtual Reality*, pp. 1-20.
- Yogi, A. S., 2014. Implementasi Augmented Reality (AR) Pada Fosil Purbakala Di Museum Geologi Bandung. *Jurnal Ilmiah Komputer Informatika*.