

DAFTAR PUSTAKA

- Ammatia, R., 2012. *Augmented Reality*. Institut Teknologi Telkom, Bandung.
- Azuma, R.T., 1997. A Survey of Augmented Reality.
- Azuma, R.T., 1997. A Survey of augmented reality. *Presence Teleoperators & Virtual Enironments*, 355-385.
- Benson, Ambuko & Odera, F., 2013. Selection and use of media in teaching kiswahili language in secondry in Kenya. *International Journal of Information and Comunication Technologi Research*.
- Binanto, I., 2015. Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia yang sesuai untuk Mahasiswa Tugas Akhir. pp.148-55.
- Bire, A.L., Gerardus, U. & Bire, J., 2014. Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, pp.169-70.
- Development, O.f.E.C.a., n.d. [Online] Available at: http://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2015-results-in-focus_aa9237e6-en [Accessed 21 Agustus 2018].
- F. Djapri, U.F.a., 2016. Aplikasi Pembelajaran Bagian Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas Satu SD Berbasis Multimedia.
- Gagne, R.M., 1985. *The Condition of Learning Theory of Instrucion*. New York: Rinehart.
- Haller, M., Billinghamurst, M. & Thomas, B., 2007. *Emerging technologies Of Augmented Reality interface and design*. Idea group Inc.
- Hoog, A., 2011. *Android Forensiics Investigation, Analisis and Mobile Security for Google Android*. USA: Elsevier.

- Indrawaty, Y., Ichwan, M. & Putra, W., 2012. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi manusia menggunakan Metode Augmented Reality.
- ISO, n.d. [Online] Available at: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-1:v1:en> [Accessed 21 Agustus 2017].
- Kemendikbud, 2017. *Kemendikbud* n.d. [Online] Available at: <http://www.infokemendikbud.com/2017/07/inilah-aturan-jumlah-siswa-dan-rombel.html> [Accessed 21 Agustus 2018].
- Kipper, G. & Rampolla, J., 2013. *Augmented Reality An Emerging Technology Guide To AR*. Amsterdam.
- Lampung, B.B., n.d. [Online] Available at: <https://bandarlampungkota.bps.go.id/Subjek/view/id/28#subjekViewTab3|accordion-daftar-subjek1> [Accessed 21 Agustus 2018].
- Pramudita, A.D., 2015. *Pengembangan ARTopeng sebagai media pengenalan topeng adat dimuseum Sonobudoyo dengan teknologi Augmented reality berbasis Dekstop*.
- Prasasti, T. & Irawan, P., 2005. *Media Sederhana*. Jakarta.
- Prasetyo, S., 2007. Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas.
- Pratiwi, D.A., 2006. *Biologi Untuk SMA XI*. Jakarta: Erlangga.
- prawido, U., Silvia, K.D. & Rahmad, 2016. Aplikasi Media Pembelajaran dan Pengenalan Organ Tubuh manusia Berbasis Multimedia.
- Pressman, R.S., 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. 7th ed. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

- Putra, Y.P., 2016. Aplikasi Wisata Antariksa Virtual Sebagai Pengenalan tata Surya Dengan Virtual Reality berbasis Indonesia.
- Roedavan, R., 2016. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Santoso, A., Novinda, E. & Pradesan, I., 2013. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis Augmented Reality.
- Sudrajat, A., 2008. *engertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Suranto, A., 2005. *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: Media Wacana.
- Sutopo & Hadi, A., 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Taiwo, S., 2009. Teachers perception of the role media in classroom teaching in secondary schools. *The Turkish Online Journal of Educational Technology* , volume 8(Issue 1 Article 8), pp.ISSN: 1303-6521.
- The Programme for International Student Assessment (PISA), n.d. *OECD*.
[Online] Available at:
<http://gpseducation.oecd.org/CountryProfile?primaryCountry=IDN&treshold=10&topic=PI> [Accessed 21 Agustus 2018].
- Widiansyah, F., 2014. Implementasi Augmented Reality Pengenalan Arca menggunakan Metode Pattern Recognition Di Museum Sri Baduga Berbasis Android.