

## DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z. dan Budihartanti, C. (2016) “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android,” *Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), hal. 122–131. Tersedia pada: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/jtk/article/viewFile/370/279>.
- Afdal, M., Irsyad, M. dan Yanto, F. (2018) “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Lapisan Permukaan Bumi Berbasis 3D,” *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(1), hal. 1–10. Tersedia pada: [http://www.dt.co.kr/contents.html?article\\_no=2012071302010531749001](http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2012071302010531749001).
- Amurwani Dwi L., Restu Gunawan, Sardiman AM, Mestika Zed, Wahdini Purba, Wasino, dan A. M. (2013) *Sejarah Indonesia*. 2013 REVIS. Diedit oleh dan D. S. Purnawan Basundoro. JAKARTA: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Ananda, T. A., Safriadi, N. dan Sukamto, A. S. (2015) “Penerapan Augmented Reality Sebagai Planet-Planet Di Tata Surya,” *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 1(1), hal. 1–6.
- Gunawan, H. dan Triantoro2, A. (2017) “Sistem Informasi Pengolahan Rapor Kurikulum 2013 (Studi Kasus: Smkn 2 Purwokerto),” *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 1(1), hal. 51–60. doi: 10.21460/jutei.2017.11.6.
- Iqbal, H. dan Babar, M. (2016) “An Approach for Analyzing ISO / IEC 25010 Product Quality Requirements based on Fuzzy Logic and Likert Scale for Decision Support Systems,” *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 7(12), hal. 245–260. doi: 10.14569/ijacsa.2016.071232.
- Laswi, A. S. dan A, A. (2018) “Implementasi Augmented Reality Pada Museum Batara Guru Kompleks Istana Langkanae Luwu,” *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), hal. 144–151. doi: 10.33096/ilkom.v10i2.294.144-151.
- Riskiono, S. D. dan Susanto, T. (2020) “RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HEWAN PURBAKALA,” 5(2), hal. 199–203.
- Zwingly Ch Rawis, Virginia Tulenan, B. A. S. (2018) “Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan,” *Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan*. doi: 10.1080/0163638980190306.