

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, R.T., 1997. A survey of augmented reality. *Presence Teleoperators Virtual Environ.* 6, 355–385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Bakri, F., Ambarwulan, D., Mulyati, D., 2018. Pengembangan Buku Pembelajaran Yang Dilengkapi Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Gelombang Bunyi Dan Optik. *Gravity J. Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Fis.* 4, 46–56. <https://doi.org/10.30870/gravity.v4i2.4032>
- Indra Borman, R., Ansori, 2017. Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Android Pegenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung. *J. TEKNOINFO* 11, 10.
- Irnaningtyas, 2016. *Biologi untuk SMA/MA Kelas X, Kurikulum.* ed. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Kamiana, A., Kesiman, M.W.A., Pradnyana, G.A., 2019. Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.* 8, 165. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18351>
- Karyanti, T., Prihati, Y., & Galih, S. T. (2019). *Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Multimedia (Untuk Perguruan Tinggi).* Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Mustaqim, I., Kurniawan, N., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *J. Edukasi Elektro* 1.
- Nurlifa, A., Arifia, A., Khoirianti, R., 2016. Implementasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Organ Mata Berbasis Android 233–237.
- Qumillaila, Baiq Hana Susanti, Z., n.d. Pengembangan Augmented Reality Versi Android Developing Android Augmented Reality As a Learning Media of.
- Rahmanto, Y., Randhika, M.F., Ulum, F., Priyopradono, B., 2020. Aplikasi Pembelajaran Audit Sistem Informasi 14, 62–67.
- Ridwan, T., Hidayat, E., Abidin, Z., 2020. Edugames N-Ram Untuk Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini. *J. Teknoinfo* 14, 89. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.508>
- Rusliyawati, L.R., Wantoro, A., Nurmansyah, A., 2020. Penerapan Augmented Reality (Ar) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence. *J. Teknoinfo* 14, 95. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.654>
- Sadiman, A., 2009. *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan*

- pemanfaatannya. PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Sahertian, J., Helilintar, R., 2017. Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sel. *J. Sains dan Inform.* 3, 49. <https://doi.org/10.34128/jsi.v3i1.70>
- Saputra, V.H., Febriyanto, E., 2019. MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK TUNA GRAHITA 1, 4.
- Saputro, R.E., Saputra, D.I.S., 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *J. Buana Inform.* 6, 153–162. <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>
- Suheri, 2006. Animasi Multimedia Pembelajaran. Elec Media Komputindo, Jakarta.
- Sutopo, A. H. (2013). TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Wahono, R.S., 2006. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran | RomiSatriaWahono.Net [WWW Document]. URL <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> (accessed 11.7.20).