

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z. and Budihartanti, C. (2016) 'Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android', *Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), pp. 122–131. Available at: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/viewFile/370/279>.
- Aisa, S. and Thabrani, R. (2017) 'Visualisasi Metamorfosis Kupu–Kupu Berbasis Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Ilmu Pengetahuan Alam', *Semnasteknomedia Online*, pp. 25–30. Available at: <https://www.ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1791>.
- Anisa, A. Z., Berlilana and Astuti, T. (2014) 'E-Tung (Edugame Berhitung) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak TK', *Jurnal Telematika*, 7(2), pp. 1–12.
- Azuma, R. T. (1997) 'A survey of augmented reality', *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), pp. 355–385. doi: 10.1162/pres.1997.6.4.355.
- Lohjinawi, D. *et al.* (2020) 'Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Hewan-Hewan Berbasis Android Menggunakan Marker Based Tracking', 1(3), pp. 107–117.
- Mustaqim, I. (2016) 'PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN', *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), p. 174. doi: 10.1109/SIBIRCON.2010.5555154.
- Novi Ambariani, N. L. P., Adi Purnawan, I. K. and Suar Wibawa, K. (2017) 'Aplikasi Pengenalan Jenis Kupu-Kupu Langka Berbasis Augmented Reality', *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 5(3), p. 12. doi: 10.24843/jim.2017.v05.i03.p06.
- Prasetyo, R. *et al.* (2012) 'Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Pemasaraan Pada Kupu-Kupu Malam Car Auto-Fashion', 13(4).
- Rahayuda, I. G. S. (2017) 'Evaluasi Penggunaan Framework Laravel Pada E-government Menggunakan ISO / IEC 25010 : 2011 Evaluation of Laravel Framework on E-government Using ISO / IEC 25010 : 2011', 19(1), pp. 81–94.
- Saputro, R. E. and Saputra, D. I. S. (2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality', *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), pp. 153–162. doi: 10.24002/jbi.v6i2.404.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta. Vaughan, T. 2004. *Mutimedia: Making It Work. Edisi ke-6*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Cv.Alfabeta.