

DAFTAR PUSTAKA

- Anang Pramono, M. D. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media pembelajaran buah-buahan. *INTENSIF, Vol.3 No.1 February 2019, Vol.3.*
- Atmoko Nugroho, B. A. (2017). APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG. *JURNAL TRANSFORMATIKA, Volume 14, Nomor 2, Januari 2017, Vol.14, 86091.*
- Atmoko Nugroho, B. A. (2017). APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG. *JURNAL TRANSFORMATIKA, Volume 14, Nomor 2, Januari 2017, Vol.14, 86-91.*
- Ayu Latifah, E. G. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk TK/Paud Berbasis Android. *Vol. 17; No. 02; 2020; Hal 378-385, Vol.17, 378-285.*
- BalaiTekKomDik. (2021, September 09). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Android dalam Pembelajaran SMK.
- Bobi Agustian, M. Y. (2020). Implementasi Augmented Reality pada Mata Pelajaran Komputer dan. *Vol. 5, No. 4, Desember 2020 (553-557), Vol.5, 553-557.*
- Brian. (2012). Pengertian Augmented Reality, Tujuan, Manfaat Terlengkap.
- Cherryl S.M. Nanlohy, V. T. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Fungsi Organ Tubuh Manusia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika vol.15 no. 1 Januari-Maret 2020, hal. 55-64, Vol.15, 55-64.*
- Christian O. Karundeng, D. J. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika vol 14 no 1, 2018, ISSN : 2301-8364, Vol.14, 1-8.*
- Derry. (t.thn.). Pengertian Gadget (smartphone). 2014: 7.
- Erlangga, P. (2006). *IPA SD jilid 5 untuk Sekolah Dasar Kelas V.*

- Heru Setiawan, M. Q. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK : SISTEM INFORMASI KONTRAKTOR. *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA, VOL. V, NO. 2 DESEMBER 2017, Vol.5.*
- KBBI. (t.thn.). organ alat yang mempunyai tugas tertentu di dalam tubuh manusia. Diambil kembali dari <https://kbbi.web.id/organ>
- Niko Rianto, A. S. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA), Vol: 2, No: 1, 64-72, Vol.2, 64-72.*
- PRASETYO, R. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ORGAN-ORGAN DALAM PADA MANUSIA BERBASIS ANDROID DENGAN MEMANFAATKAN AUGMENTED REALITY. *Simki-Techsain Vol. 01 No. 11 Tahun 2017 ISSN, Vol.1.*
- Rismayani, N. S. (2019). Implementasi Teknologi Augmented Reality untuk Pengenalan Pakaian Adat Toraja Berbasis Mobile . *Jurnal Pekommas, Vol. 4 No. 2, Oktober 2019:155-164.*
- Tonny Haryanto, H. A. (2017). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Materi Pembelahan Sel dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN) Vol. 5, No. 2, (2017), Vol.5, 164-168.*
- Zwingly Ch Rawis, V. T. (2018). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *E-Journal Teknik Informatika Vol. 13, No. 1 (2018) ISSN : 2301-8364, Vol.13, 30-37.*
- Zwingly Ch Rawis, V. T. (2018). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *E-Journal Teknik Informatika Vol. 13, No. 1 (2018) ISSN : 2301-8364, Vol.13.*