

## DAFTAR PUSTAKA

- Adami, Feby Zulham , Cahyani Budihartanti. 2016. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android*.
- Atmajaya, Dedy. 2017. *Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif*.
- Dafitri, H., Budiman, A., Nadhila, F. 2020. Peranan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sistem Informasi*. Vol. 4, No.2, October.
- Fernando, Mario. 2013. Skripsi: *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Manado: Universitas Klabat Manado.
- Handoyo, E. D., & Risal, L. (2011). *Pemrograman Berorientasi Objek C#*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Iqbal, Muhammad Arif & Rosnelly Rika. 2020. *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Lapisan Bumi Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*.
- Kurniawan, D. A., Sugiarto, B. A. & X., 2019. *Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi*. *Jurnal Teknik Informatika*, Volume 14.
- Nur'aini, Siti, Devi I., Mukaromah A.S., Muhliso S. 2019. *Pengenalan Deoxyribonucleic Acid (DNA) Dengan Marker-Based Augmented Reality*. *Walisongo Journal of Information Technology*, Vol. 1, No.2.
- Janoso, R. 2010. *Application of High Performance Computing in Markerless Augmented Reality systems*.
- Perdana., Yuzti, M., Fitriasia, Y., Putra, Y E. 2012. *Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Organ Pernapasan Manusia Pada Smartphone Android*. [jurnal.pcr.ac.id](http://jurnal.pcr.ac.id).
- Perwitasari, Devi I. 2018. *Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android*. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, Vol. 1, No.1.

- Rahmat, Berki. 2011. *Analisis dan Perancangan Sistem Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Rifa'i. Muhammad, Tri Listyorini<sup>1</sup>, Anastasya Latubessy. 2014. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android*.
- Ruli, Ahmad Rais. 2017. Implementasi Aplikasi Pendaftaran dan Pembayaran Kontrakkan Ahmad Rais Berbasis Desktop VB Net dan Microsoft Access.
- Safaat, Nazruddin h. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android*. Bandung: Teknik Informatia.
- Sari Puspita Yuni. 2016. Smartphone sebagai produk mobile phone. *Jurnal Informatika*. Vol. 16, No. 1, Juni.
- Sutaryo. 2021. *Buku Praktis Penyakit Virus Corona 19 (Covid-19)*.
- Syuhada, Rahmad.. 2017. *Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Alat Olahraga Hockey Sebagai Pendukung Sarana dan Prasarana Olahraga Berbasis Android*. Skripsi. Medan: Universitas Sumatra Utara.
- Vaughan, Tay. 2011. *Multimedia: Making It Work. 8th Edition*. New York : McGraw-Hill.
- Wagner, D. & Schmalstieg, D. 2012. *History and Future of Tracking for Mobile Phone Augmented Reality*. Graz University of Technology, I.
- Yudhastara, Brian. 2012. *Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Hewan pada Anak Usia Dini Secara Virtual*. Yogyakarta: STIMIK AMIKOM.
- Yulianto H., Ditary A., Lolly A., Safira, Toendan D., 2021. *Perancangan Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Barcode Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Pencegahan Covid-19 Berbasis Android*.
- Zaini TM, Ossy D.E.W., Bobby Bahri .2013. Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Informatika*. Vol. 13, No.1, Desember.