

DAFTAR PUSTAKA

Adami, F.Z. and Budihartanti, C., 2016. Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), pp.122-131.

Ambarwulan, D. and Mulyati, D., 2016. Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Marker pada Perangkat Android. *JPPPF (Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika)*, 2(1), pp.73-80.

Ayuningtyas, I., Fadhilah, M.A. and Arifin, R.W., 2018. Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif. *PIKSEL (Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded dan Logic)*, 6(1), pp.85-94.

Dhiyatmika, I.D.G.W., Putra, I.K.G.D. and Mandenni, N.M.I.M., 2015. Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK. *Lontar Komputer: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, pp.120-127.

Farell, G., Saputra, H.K. and Novid, I., 2018. RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT MENYURAT (STUDI KASUS FAKULTAS TEKNIK UNP). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), pp.55-62.

Ginting, T.W., Tulenan, V. and Wowor, H., 2016. Pengenalan Gedung Kampus Universitas Sam Ratulangi Dengan Pemanfaatan Augmented Reality Dan Layanan Berbasis Lokasi. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS SAM RATULANGI*, 9(1).

Gunardi, K., Janitra, B.Z. and Dwiyanti, N., ADVENTURE OF FLOFA GAME PENGENALAN FLORA DAN FAUNA KHAS NUSANTARA BERBASIS DESKTOP ADVENTURE OF FLOFA DESKTOP BASED GAME FOR INTRODUCING INDONESIAN ARCHIPELAGO.

Haryani, P. and Triyono, J., 2017. AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF DALAM PENGENALAN BENDA CAGAR

BUDAYA KEPADA MASYARAKAT. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(2), pp.807-812.

Ichwan, M., Husada, M.G. and Rasyid, M.I.A., 2013. Pembangunan prototipe sistem pengendalian peralatan listrik pada platform android. *Jurnal Informatika*, 4(1), pp.13-25.

Indriani, R., Sugiarto, B. and Purwanto, A., 2016. PEMBUATAN AUGMENTED REALITY TENTANG PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE IMAGE TRACKING VUFORIA. *SEMNAS TEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), pp.4-7.

Isa, A., 2016. Keefektifan pembelajaran berbantuan multimedia menggunakan metode inkuiri terbimbing untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1).

Kamelia, L., 2015. Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Jurnal Istek*, 9(1).

Lunak, P., 2012. Pengujian perangkat lunak dengan menggunakan metode white box dan black box. Munir, M., 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(2), pp.184-190.

Ningrum, R.F. and Kuswardani, D., 2017. Perancangan Multimedia Pengenalan Objek Wisata Di Daerah Sumatera Barat. *Format*, 6(2), pp.1-10.

Romdhoni, K. and Setiyanto, N.A., PENERAPAN TEKNOLOGI MARKERLESS AUGMENTED REALITY SEBAGAI ALAT BANTU PENGUNJUNG MUSEUM BERBASIS ANDROID.

Saepulloh, A. and Fatimah, D.D.S., 2016. Pengembangan Sistem Pakar Diagnosis Penyakit dan Hama pada Tanaman Padi Varietas Sarinah Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 13(1).

Silvia, A.F., Haritman, E. and Mulyadi, Y., 2014. Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino Dan Android. *electrans*, 13(1), pp.1-10.

Sulistiyorini, P., 2009. Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose. *Dinamik-Jurnal Teknologi Informasi*, 14(1).

Wardani, S., 2015. Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) untuk Pengenalan Aksara Jawa pada Anak. *Jurnal Dinamika Informatika*, 5(1).