

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2016). Guru Besar Biologi Universitas Negeri Malang. *Perkembangan Biologi Dan Tantangan Pembelajarannya*.
- Arifitama, B. (2015). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality* ; - Edisi 1. Yogyakarta; Andi.
- Badru Zaman, M. H. (2010). Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (Ppg) . *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital- dasar teori dan pengembangannya*. yogyakarta: andi. <<https://books.google.co.id/>>.
- Bonafix, D. N. (2005). *animasi 3D profesional dengan Maya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Cahyo, M. D. (2018). Skripsi. *Teknonogi Augmented Reality Sebagai Media*.
- Devloper Vuforia. Developing With Vuforia. Vuforia. Diakses : 3 Agustus 2019 <<https://developer.vuforia.com/>>
- Falahudin, I. (2014). Widyaiswara Balai Diklat Keagamaan (BDK). *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ikhsan, M. (2017). Skripsi. *Implementasi Augmented Reality Berbasis Cloud Computing Pada Buku Pelajaran Biologi Smu*.
- Karmana, O. (2007). *Cerdas Belajar Biologi*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Masruri, M. H. (2015). *Buku Pintar android*. Jakarta: Pt. Alex Media Komputindo.
- Nurdiyanti. (2017). Program Pascasarjana. *Pengembangan Buku Ajar Dan Augmented Reality*.
- Permatasari, E. A. (2018). Skripsi. *pengembangan e-modul berbasis adobe flash pada pokok bahasan sistem reproduksi untuk pembelajaran biologi sma*.
- Putra, I. D. (2017). Skripsi. *Aplikasi Pemajaran Biologi Untuk Siswa Kelas Xii Sekolah Menengah Atas Berbasis Android*.
- Saktiyono. (2006). *Ipa Biologi Smp dan Mts Jilid 2*. Erlangga.

Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

T.M. Zaini, O. D. (2014). Ilmu Komputer – Sistem Informasi darmajaya. *Promosi Objek Wisata Unggulan Lampung Melalui Media “Magicbook” Berteknologi Augmented Reality*.

Roger S.Pressman, P. (2012). *rekayasa perangkat lunak*. Yogyakarta; Andi.

Rosa, A. S., & Shaluddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur Berorientasi Objek*. Informatika, Bandung.