

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Faruqi, A,R.2015.”Aplikasi *Augmented Reality* Penunjuk Ruangn Kampus Institut Pertanian Bogor”. *Skripsi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Komputer, IPB, Bogor.
- Avief Barkah, M, & Rini Agustina.2016. Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi-Candi di Malang Raya Berbasis *Mobile Android*.,1-6.
- Budiutomo, Nanang. 26 Simbol *Flowchart* Beserta Fungsi, Gambar dan Keterangannya [LENGKAP] . 31 Januari 2017. <https://bukubiruku.com/simbol-flowchart-dan-fungsinya/> , di akses 27 Juli 2020.
- Furth B et al. 2011. *Virtual and Mixed Reality. Designing and Developing Augmented and Virtual Environment, Handbook of Augmented Reality*. New York: Springer (2011:9).
- Gushelmi, & Deded, R,K.2012.Pemodelan UML Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Ber-basis Wap. *Jurnal Ilmu Komputer*.1(1),24-44.
- Hadi, Febri., Arlis, Syafri., dan Hariyanto., Sugeng.2017.Perancangan Aplikasi Pencarian Labor Dan Lokal Untuk Kuliah Pengganti Di Universitas Putra Indonesia ”YPTK” Padang. *Jurnal Teknologi*.7(1),141-149.
- Hardiana.2015.Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Osteoporosis Menggunakan Metode Certainty Factor (CF).*Jurnal Ilmiah D’Computare*.5,18-24.
- Hendini, A.2016. Pemodelan UML Sistem Informasi *Monitoring* Penjualan dan Stok Barang. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*,IV(2),107-116.
- Lengkong, Oktoverano., Andria K, Wahyudi,. & Ardian Naj Joan, S.H.2018. Media Informasi Brosur Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat Menggunakan *Augmented Reality* Dalam Bentuk Video.*Techno.Com*.17(2),122-133.
- M.Agus. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Mirawati., dan Purnia., D., Silvi.2015.Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Ciamis. *Jurnal Informatika*.2(2),385-394.

- Murad., D., Fitria., Kusniawati., Nia., dan Asyanto., Agus.2013.Aplikasi Intelligence Website Untuk Penunjang Laporan Paud Pada Himpaudi Kota Tangerang.7(1),44-58.
- Nazruddin Safaat H. 2011. *Android (Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android)*. Informatika Bandung.
- Nita Sari, N,L., Padma , N,C., I Gede, M,D., & Made windu, A,K.2014. *Augmented Reality Book* Pengenalan Gedung Universitas Ganesha.Kumpulan Artikel mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati),3(5),353-363.
- Nugraha, I,S., Kodrat, I,S., & Kurniawan, T,M.2012.Pemanfaatan *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano.Makalah.
- Ramadar, Pelsri.2014. *N.S Flartoolkit Flash Augmented reality Alt Actionsript.Online*.
- Rifa'i, Muhammad., Tri Listyorini., & Anatasya Latubessy. 2014. Penerapan Teknologi *Augmented reality* Pada Aplikasi Katalog Berbasis Android.Fakultas Teknik,267-274.
- Rosa A.S dan M Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Informatika.
- Setyawan, R.A., & Afdhol Dzikri.2016.Analisis Penggunaan Metode *Marker Tracking* Pada *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional jawa Tengah.*Jurnal Simetris*.7(1),295-304.
- Sloane E.2003. *Anatomi dan Fisiologi untuk Pemula*. Jakarta : EGC.
- Sudjarwo dan Basrowi. (2009). *Manajemen Penelitian Sosial*. Bandung : CV.Mandar Maju.
- Tiara, Khanna, Erlita, R, & Nursam, S.2016. Penerapan *Rinfosheet* Sebagai Media Penunjang Pembuatan laporan Untuk Mahasiswa. *Technomedia Jurnal (TMJ)*.1(1),36-49.
- Wahyuningsih, H., Puji., dan Kusmiyati., Yuni.2017.*Anatomi Fisiologi*.Jakarta Selatan.
- Wibowo, Daniel S., *Anatomi Tubuh Manusia*, Jakarta : Grasindo. 2008
- Yudiantika, A,R., Eko, S,P., Irma, P,S., & Bimo, S,H. 2013 . Implementasi *Augmented Reality* Di Museum : Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum.*Jurnal Teknologi Informasi*,2-11.