

DAFTAR PUSTAKA

- KHALISSANDY, K. (2018). *Implementasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Khas Sumatera Barat Berbasis Android*.
- Perwitasari, I. D. (2018). Marker Based Tracking Augmented Reality Technique for the Visualization of Human Organs Anatomy Based on Android. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 1(1), 8–18.
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162.
- Sudarmilah, E., & Wibowo, P. A. (2017). Aplikasi Augmented Reality Game Edukasi Untuk Pengenalan Organ Tubuh Manusia. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2(1), 20.
- Sujati, D. A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2016). Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk pembelajaran Satelit Astronomi NASA dengan teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 249.
- M Nur Ali. 2018. Peringkat pendidikan Indonesia. <https://siedoo.com?berita-4965-peringkat-pendidikan-indonesia-dan-budaya-buruknya/> (diakses pada tanggal 8 juli 2019)
- Imam Imexa. 2017. Gambar Organ Tubuh Manusia. https://imexanews.com/jam_biologis_organ/organ-tubuh-manusia/ (dikutip pada tanggal 30 mei 2019)
- Uliah Sarofah. 2019. Pengertian Anatomi Tubuh Manusia. <https://rumusbilangan.com/anatomi-tubuh-manusia/> (dikutip pada tanggal 17 juli 2019)
- Zakky. 2018. Media Pembelajaran. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/> (dikutip pada tanggal 17 juli 2019)