

DAFTAR PUSTAKA

- Claudia, Sheilla, et al. 2016. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. Manado: Universitas Sam Ratulang.
- E.W.Wirga, "Pembuatan Aplikasi Augmented Book Berbasis Android Menggunakan Unity 3D," .Universitas Gunadarma, 2012.
- Fernando, Mario. 2013. Skripsi: Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity. Manado: Universitas Klabat Manado
- Flavell, L. 2010. Beginning Blender: Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design. New York: Springer Science Business Media.
- Hasibuan, H. dan Djulia, E. 2016. "*Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Virus di Kelas X Aliyah Al-Fajri Tanjung Balai Tahun Ajaran 2016/2017*". Dalam Pelita Pendidikan. Vol 4 No 4. 16-24.
- Indrawaty, Youllia., M. Ichawan., dan Wahyu Putra. 2013. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality(AR). Jurnal Itena Library, Vol.4-4 h.8, Institut Teknologi Nasional Bandung, Bandung
- Kusuma. S.D.Y. 2018. "*Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya dengan menggunakan Merker Based Tracking*". Dalam Jurnal Informatika Universitas Pamulang. Vol. 3. 33-38.
- Moha, A.D dan Adhan, M. 2017. *Rancang Bangun Augmented Reality untuk Pengenalan Virus Berbasis Android*. Tugas Akhir. Politeknik Negeri Malang.
- Rahmat, Berki. 2011. Analisis dan Perancangan Sistem Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Roedavan, Rickman. (2014). Unity Tutorial Game Engine. Penerbit Informatika. Bandung.
- Suseno, B. 2014. *Biologi Untuk SMA/MA Kelas X Kelompok Peminatan Matematika dan Ilmu Alam*. (Widjantri R.).Jakarta. Erlangga.