

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Lumenta, A. S. M., & Robot, J. R. 2014. *Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Agen Penjualan Rumah*.
- Bentelu, A. S., Sentinuwo, S., & Lantang, O. (2016). Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus : Kota Manado), (1).
- Klaten, K. 2015. *Jurnal Dinamika Informatika*. 5(1). Hal. 1–13.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. 2017. Transformatika. *Jurnal Transformatika*, 14(2). Hal 86–91. Retrieved from <http://journals.usm.ac.id/index.php/transformatika/article/view/442/277>
- Nurajizah, S. 2016. *Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak*. Prosisko. Hal. 14–19
- Pelajaran, M., Keahlian, P., Xii, B. A. B., Rudyatmi, D. E., Si, M., Peniati, D. E., ... Si, M. (2017). Biologi bab xii organ dan sistem organ manusia.
- Santoso, A., & Noviandi, E. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis Augmented Reality*. Jurusan Teknik Informatika, STMIK GI MDP. Hal. 1–9.
- Studi, P., Informatika, T., Teknik, J., Fakultas, E., & Universitas, T. (n.d.). *Implementasi multimedia interaktif pada perancangan*.