

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, F., Pongantung, H., Ada, P. V., & Hingkam, V. (2018). Pengaruh Latihan Range of Motion Terhadap Rentang Gerak Sendi Ekstremitas Atas Pada Pasien Pasca Stroke Di Makassar. *Journal Of Islamic Nursing*, 3(1), 97–99. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/join/article/view/5703>
- Bakara, D. M., & Warsito, S. (2016). Latihan Range of Motion (Rom) Pasif Terhadap Rentang Sendi Pasien Pasca Stroke. *Idea Nursing Journal*, 7(2), 12–18.
- Cortés, C., Ardanza, A., Molina-Rueda, F., Cuesta-Gómez, A., Unzueta, L., Epelde, G., Ruiz, O. E., De Mauro, A., & Florez, J. (2014). Upper limb posture estimation in robotic and virtual reality-based rehabilitation. *BioMed Research International*, 2014(3). <https://doi.org/10.1155/2014/821908>
- Hondori, H. M., Khademi, M., Dodakian, L., Cramer, S. C., & Lopes, C. V. (2013). A spatial augmented reality rehab system for post-stroke hand rehabilitation. *Studies in Health Technology and Informatics*, 184, 279–285. <https://doi.org/10.3233/978-1-61499-209-7-279>
- Huda, A., Almasri, Azhar, N., Ema Wulansari, R., Mubai, A., Hardian Sakti, R., & Firdaus. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)*. UNP PRESS. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Animasi_Digital_Berbasis_Hots_High/Bo0MEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+marker+based+tracking&pg=PA82&printsec=frontcover
- Indrawati. (2018). Pengaruh Kombinasi Terapi Latihan Range of Motion, genggam bola karet dan kompres hangat terhadap kekuatan motorik ekstremitas atas dan kadar kortisol pada Klien Pasca Stroke di RSUD Dr Wahidin Sudiro Husodo Mojokerto. *Repository Unair*.
- Lacrama, D. (2007). No Title. *Journal Anale Seria Informatica*, 5(1), 137–144.
- Ming-zhe, Z., Dai-jun, W., Hong-da, Z. H. U., Wei-jun, T., & Xiao-yuan, F. (2012). *Preoperative surgical planning for intracranial meningioma*. 125(30872675),

- 2057–2061. <https://doi.org/10.3760/cma.j.issn.0366-6999.2012.11.038>
- Miyosa, A. S. (2020). Penerapan Teknologi Animasi Immersive Mixed. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (Senada)*, 3, 228–232. <http://senada.std-bali.ac.id>
- Nugroho, K. A., & Herianto, H. (2016). Pengembangan Alat Bantu Rehabilitasi Pasien Pascastroke Berbasis Virtual Reality. *J@Ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 11(1), 45–52. <https://doi.org/10.12777/jati.11.1.45-52>
- Nyoman, A., Ary Prasetya, R., Gede, I., Darmawiguna, M., Windu, M., Kesiman, A., & Crisnapati, P. N. (2013). Augmented Reality Book Pengenalan Jenis-Jenis Petulangan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 2(September), 978–986.
- Pangemanan, D. H. C., Engka, J. N. A., & Supit, S. (2013). Gambaran Kekuatan Otot Dan Fleksibilitas Sendi Ekstremitas Atas Dan Ekstremitas Bawah Pada Siswa/I Smkn 3 Manado. *Jurnal Biomedik (Jbm)*, 4(3), 109–118. <https://doi.org/10.35790/jbm.4.3.2012.1217>
- Perhimpunan Dokter Spesialis Saraf Indonesia (PERDOSSI). (2011). Guideline Stroke 2011. *Perdossi*, 49–50.
- Rajmah, M. A.-G., Andrian, M., & Sanjaya, M. B. (2017). Aplikasi Alchemist Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Kimia Sma. *E-Proceeding of Applied Science*, 3(3), 1448–1460.
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Teknik Pomits*, 2(2), 397–400.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat untuk Keunggulan Bersaing*. February, 2020. https://www.google.co.id/books/edition/Multimedia_Alat_untuk_Meningkatkan_Keung/3uAMIBpFfoUC?hl=id&gbpv=1&dq=definisi+virtual+reality&pg=PA335&printsec=frontcover
- Taufik, M., Darwiyanto, E., & Yulia, S. (2015). Analisis dan Implementasi Perancangan Metode Rational Unified Process pada layanan SDB dan Metode Pengujian Product Metric pada Bank Mandiri Cabang Palu Sam Ratulangi. *E-*

- Proceeding of Engineering*, 2(3), 7693–7704.
- The top 10 causes of death*. (n.d.). Retrieved June 30, 2021, from <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/the-top-10-causes-of-death>
- Wahyudi, A. K., Utama, E. S., & Ngantung, R. R. (2019). Alat Peraga Mixed Reality untuk Pembelajaran Anatomi Otak Manusia dengan Interaksi Occlusion Detection. *CogITO Smart Journal*, 4(2), 337. <https://doi.org/10.31154/cogito.v4i2.140.337-347>
- Wahyutama, F., Samopa, F., & Suryotrisongko, H. (2013). Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 2(3), A481–A486. <http://www.ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/5225/1545>
- Agus Nyoman Reditya Ary Prasetya, I. G. (2013). AUGMENTED REALITY BOOK PENGENALAN JENIS-JENIS PETULANGAN. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 2(7), 978-986.
- Andre Kurniawan Pamoedji, M. R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Denny Julio, Z. &. (2015). Pemetaan Persepsi Merek Handphone Blackberry, Nokia, Samsung, dan Iphone di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau (Doctoral dissertation, Riau University). *Jom FEKON Vol. 2 No. 1*.
- Fadjar Efendy Rasjid, S. (2010, September 2). *Android: Sistem Operasi Pada Smartphone*. Retrieved from Ubaya: www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/7/Android--Sistem-Operasi-pada-Smartphone.html
- Febrian Wahyutama, F. S. (2013). Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan

- Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 2(3), A481-A486.
- I Sonjaya, & R. (2019, April). Learning media for human digestive system based on augmented reality. In *Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1193, No. 1, p. 012035)*, IOP Publishing.
- Kurniawati, P. (2018, Oktober 29). *Pengujian Sistem*. Retrieved from skyshi: <https://medium.com/skyshidigital/pengujian-sistem-52940ee98c77>
- Lyu, M. R. (2012). Digital Interactive Game Interface Tabel Apps for Ipad. *Jurnal Penelitian. The Chinese University of Hongkong*.
- Muh. Al-Ghifari Rajmah, M. A. (2017). Aplikasi Alchemist Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Kimia Sma. *eProceedings of Applied Science*, 3(3).
- Muhammad Taufik, E. D. (2015). Analisis dan Implementasi Perancangan Metode Rational Unified Process pada layanan SDB dan Metode Pengujian Product Metric pada Bank Mandiri Cabang Palu Sam Ratulangi . *eProceedings of Engineering*, 2(3).
- Mutiara Ramadhona, S. (2019). Dilema Penggunaan Popok Sekali Pakai. *Buletin Jagaddhita*, 1(1), 1-3.
- Poernamaningrum, A. (2019, Oktober 16). *Sudah Tahu, Bu? Ini Perbedaan Popok Kain, Clodi, dan Diaper Sekali Pakai*. Retrieved from BukaReview: <https://review.bukalapak.com/mom/ibu-perlu-perbedaan-popok-kain-clodi-dan-diapers-ini-32086>
- R. Silva, J. C. (2003). Introduction to Augmented Reality. *National laboratory for scientific computation*, 11.
- Vuforia. (n.d.). *Cloud Recognition*. Retrieved from Vuforia Developer Library: <https://library.vuforia.com/articles/Training/Cloud-Recognition-Guide>
- Yuni Sartika, T. D. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Untuk Ipa Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *eProceedings of Applied Science*, 2(3).