

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Lestari, T. Anggy and D. Meilany, "Analisis Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Organ Pernapasan Manusia," *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, vol. 6, no. 4, pp. 429-433, 2019.
- [2] Fairén, M., Farrés, M., Moyés, J., & Insa, E., "Virtual Reality to teach anatomy," *EUROGRAPHICS*, pp. 52-58, 2017.
- [3] T. Yuliono, Sarwanto and R. Peduk, "Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 1, pp. 65-84, 2018.
- [4] R. Mauludin, S. S. Anggi and M. Hafiz, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi," *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, vol. 3, no. 2, pp. 117-123, 2017.
- [5] M. Jumarlis and M. M., "implementation of Markerless Augmented Reality Technology Based on Android to Introduction Lontara in Marine Society," *IOP Conf. Ser. Earth Environ. Sci.*, vol. 156, no. 1, 2018.
- [6] T. Staff, "Augmented reality games: what they'll cost you in data and dollars," 19 7 2019. [Online]. Available: <https://ting.com/blog/augmented-reality-games/>. [Accessed 9 2 2022].
- [7] I. M. Tresnaasih, "Sistem Pencernaan Pada Manusia Biologi Kelas XI," in *Modul Pembelajaran SMA BIOLOGI Kelas XI*, Jakarta, Direktorat SMA, Direktorat Jendral PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN, 2020, pp. 21-27.
- [8] S. D. Riskiono, S. Try and Kristianto, "Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality," *CESS*, vol. 5, no. 2, pp. 199-203, 2020.
- [9] H. Rachim and N. Siti, "Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale," *Al-Khidmah*, vol. 1, no. 2, pp. 86-92, 2018.
- [10] I. D. Perwitasari, "Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android," *IntecomS: Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 1, no. 1, pp. 8-18, 2018.

- [11] B. Setyawan, Rufi'i and N. F. Ach., "Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 78-90, 2019.
- [12] D. Atmajaya, "Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif," *ILKOM Jurnal Ilmiah*, vol. 9, no. 2, pp. 227-232, 2017.
- [13] A. Wimatra, Sunardi, K. Rizaldy, I. Iswandi and S. Asri, "Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk dan Bagian Pesawat Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 212-221, 2019.
- [14] N. M. Farhany, A. Septi and T. K. Ratih, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal ELTIKOM*, vol. 3, no. 2, pp. 104-111, 2019.
- [15] Nugroho, Atmoko, Basworo Adi Pramono, "Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang," *Jurnal Transformatika Universitas Semarang*, vol. 14, no. 2, pp. 86-91, 2017.
- [16] Unity Technology, "Unity 2018 Release notes," 20 4 2018. [Online]. Available: <https://unity3d.com/unity/whats-new/2018.4.20>. [Accessed 16 1 2022].
- [17] W. S. Bintara, "Pengertian Blender | Sejarah, Fitur, Kelebihan, Kekurangan," 29 November 2020. [Online]. Available: <https://dianisa.com/pengertian-blender/>. [Accessed 08 02 2022].
- [18] I. K. A. A. Putra and G. N. A. C. P. I, "Development of Augmented Reality Application for Canang Education Using Marker-Based Tracking Method," *Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana*, vol. 9, no. 3, pp. 365-374, 2021.
- [19] A. Suryanto, A. K. Diah and M. H. S. Ibrahim, "Development of Augmented Reality Technology Based Learning Media of Lathe Machines," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 24, no. 1, pp. 32-38, 2018.
- [20] gurune.net, "Sistem Pencernaan Manusia," 08 10 2019. [Online]. Available: <https://gurune.net/sistem-pencernaan-pada-manusia/>. [Accessed 08 02 2022].
- [21] Akbar, Avindho Fattah, Desi Andrewari, Yudi Setiawan, "Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Alat Berat Pada Siswa Teknik Alat Berat SMK Negeri 2 Kota Bengkulu Dengan Mengimplementasikan Metode Markerless User Defined Target Pada Augmented Reality (AR)," *Jurnal Rekursif*, vol. 9, no. 1, pp. 64-78, 2021.

- [22] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 1, no. 3, pp. 206-212, 2019.
- [23] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengatur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, pp. 1615-1626, 2021.
- [24] F. Sonata and V. W. Sari, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer," *Jurnal Komunika*, vol. 8, no. 1, pp. 22-31, 2019.
- [25] T. B. Kurniawan, "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria No Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL," *Jurnal TIKAR*, vol. 1, no. 2, pp. 192-206, 2020.