

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z. & Budihartanti, C (2016). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android*. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, vol. II no. 1 Februari 2016, hal 122-131.
- Ahmad, Ali dkk. *Pengenalan BAHASA C#*. Jakarta. Team Project Otak. 2004.
- Azuma, Ronald T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. Jurnal Teleoperators and Virtual Environments 6. hal. 355-385.
- Chari, Singh J.M. dan Narayanan P.J. 2008. *Augmented reality using over-segmentation*. Center for Visual Information Technology, International Institute of Information Technology.
- Christoper. 2012, *Markerless Augmented Reality for Panoramic Sequences* : School of Information Technology and Engineering Faculty of Engineering University of Ottawa Canada.
- Ivers, Karen S. & Ann E. Barron. (2002). *Multimedia project in education: designing, producing, and assessing*. USA: Libraries Unlimited.
- Megawanti, P., Megawati, E. & Nurkhalifah, S (2020). *Persepsi Peserta Didik Terhadap PJJ Pada Masa Pandemi Covid 19*. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 7 No.2 Juli 2020, hal 75-82.
- Mishra, Sanjaya & Usha V. Reddi. (2003). *Educational multimedia*. New Delhi: Commonwealth Educational Media Center for Asia.
- Munir. (2013). *Multimedia pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Pertama, P. P. G. P. & Suwirmayanti, N. L. G. P (2016). *Perancangan Media Promosi Augmented Reality Menggunakan Markerless Pada STMIK STIKOM Bali*. Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2017. Bali : STMIK STIKOM.
- Rosa., & Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- Susilana, R. & Riyana, C (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*. Bandung: FIP-Universitas Pendidikan Indonesia.