

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Hidayat, A., & Mujahiduddien, A. (2017). Pembelajaran Bentuk Sendi Tulang Manusia Menggunakan Konsep Augmented Reality. *Jurnal Siliwangi*, 3(1), 204-208. ISSN 2476-9312.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/9647/6162>.
- [2]. Faqih, M., Kusumaningsih, A., & Kurniawati, A. (2018). Penerapan Augmented Reality Pada Serious Game Edukasi Penyakit Gigi. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 9(2), 1033–1042.  
<https://doi.org/10.24176/simet.v9i2.2536>.
- [3]. Winatra, A., Sunardi, S., Khair, R., Idris, I., & Santosa, A. (2019). Aplikasi Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk Dan Bagian Pesawat Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 212. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.1217>.
- [4]. Pelealu, B. N., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Mobile Augmented Reality untuk Membantu Pembelajaran Anak dalam Membaca, Menulis, dan Berhitung. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1492–1499.
- [5]. Bowers, S. P. (1998). Predicting success in early childhood teacher education programs. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 19(3), 227–233. <https://doi.org/10.1080/0163638980190306>
- [6]. Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 77–80.
- [7]. *JurTI-Adi Widarma*. (n.d.).
- [8]. Bolon, C. M., Siregar, D., Kartika, L., Supinganto, A., Manurung, S. S., Sitanggang, Y. F., Siagian, N., Manurung, S. S. R., Ritonga, F., Sihombing, R. D., Herlina, M., & Noradina. (2020). Anatomi dan Fisiologi untuk Mahasiswa Kebidanan. In *Journal for Research* (Vol. 44, Issue 12).
- [9]. Winatra, A., Sunardi, S., Khair, R., Idris, I., & Santosa, A. (2019). Aplikasi Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk Dan

Bagian Pesawat Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 212.  
<https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.1217>.

- [10]. Anra, H., Studi, P., Informatika, T., & Tanjungpura, U. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pengenalan Rumah Adat. 5(4), 163–169.
- [11]. Rori, J., Sentinuwo, S. R., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1), 3–7.  
<https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.12299>.
- [12]. Atmoko Nugroho and Basworo Ardi Pramono, “Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek ed dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang, “*Jurnal Informatika*, pp. 86-91, 2017.
- [13]. Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>.
- [14]. Teknologi, P., Reality, A., Mobil, P., Media, U., Di, P., Honda, S., & Jember, I. (n.d.). *Aditya achmad prasetya*.
- [15]. Mustaqbal. M.Si, Firdaus. R.F, dan Rahmadi. H. “Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis”. *J. Ilm. Teknol. Inf. Terap*, vol 1, no. 3,pp. 31-36, 2015.