

DAFTAR PUSTAKA

[1] P. Ramadani, E. W. Hidayat and R. N. Shofa, "PENGENALAN ANATOMI TUBUH MANUSIA BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK LABORATORIUM BIOLOGI," <i>Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi</i> , vol. 5, 2019.
[2] I. D. Lesmono, "Rancangan Bangun Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Website Dengan Metode Waterfall," <i>Jurnal Swabumi</i> , vol. 6, no. 1, p. 57, 2018.
[3] R. N. F. Kosidin1, "Pemodelan Aplikasi Mobile Reminder Berbasis Android," <i>Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2016 (SENTIKA 2016)</i> , pp. 271-280, 2016.
[4] N. Artina, "Penerapan Analisis Kebutuhan Metode Use Case pada Metode," <i>Jurnal Ilmiah STMIK GI MDP</i> , vol. 2, no. 3, pp. 1-6, 2006.
[5] Irwanto, "Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Kimia SMA," <i>Journal For Islamic Social Sciences IAIN Syekh Nurjati Cirebon</i> , vol. 2, no.1, pp. 81-87, 2017.
[6] I. R. M. d. P. S. Aria Ar Razi, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer," <i>Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan</i> , vol. 03, no. 02, pp. 73-93, 2018.
[7] A. P. R. K. U. A. P. S. Rickman Raedavan, "Zetcil: Kerangka Kerja Game Mechanic untuk Unity Game Engine," <i>Jurnal Internasional Teknologi Informasi Terapan</i> , vol. 03, no. 02, pp. 97-105, 2019.
[8] H. E. S. R. Ramdani P, "Pengenalan Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Augmented Reality Untuk Laboratorium Biologi," 2019.
[9] R. K. K. Muhammad Susilo, "Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall," <i>InfoTekJar</i> , vol. 2, no. 2, p. 100, 2018.
[10] Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. <i>Humaniora</i> , 2(2), 1084-1096.
[11] Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. <i>Bandung. Universitas Telkom</i> .