

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Furh , Borko. Handbook of Augmented Reality. florida. Springer. 2011.
- [2] Ahmad, Ali dkk. Pengenalan BAHASA C#. Jakarta. Team Project Otak. 2004.
- [3] Kirnantoro, H., dan Maryana. Tanpa Tahun. Anatomi Fisiologi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- [4] Kirnantoro, H., dan Maryana. Tanpa Tahun. Anatomi Fisiologi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- [5] Kurniasih, tjitjih. 2018. Sistem Organ Manusia. Yogyakarta: Deepublish.
- [6] Atmoko Nugroho, Basworo Adi Pramono, "Aplikasi Mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang," Jurnal Transformatika, vol. Vol. 14, no. No. 2, Januari 2017.
- [7] Nisaul Barokati, et al., "Application Design Library with Gamification Concept," Jurnal Lentera: Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi, vol. Vol. 3, no. No. 1, Maret 2017.
- [8] Feby Zulham Adam, Cahyani Budihartanti, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android," Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, vol. Vol. 2, no. No. 1, Februari 2016.
- [9] Rizky, Soetam. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta. Prestasi Pustakaraya. 2011.