

DAFTAR PUSTAKA

- Sondakh, T. J. (2019). Implementasi Kartu Augmented Reality untuk Pengenalan Penyakit Jantung Koroner. *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 14, No 3, 357-363.
- Suarsana. (2020). Media Pembelajaran Pengenalan Organ dalam Tubuh Manusia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal repository.universitاسbumigora.ac.id*, 1-96.
- Nofiantoro. (2019). Bentuk Kerangka Manusia pada Mabel Kayu. *Jurnal Institutional Repository*, 1-2.
- Nurfadilah, P. (2020). Aplikasi Pengenalan Jenis-Jenis Penyakit Mata Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Prosiding 11th Industrial Research Workshop and National Seminar (IRWNS)*, Vol 11 No 1, 747 - 753.
- Arsyad. (2015). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16, 44.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Riyardi, R. (2020). *Aplikasi Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Penyakit Stroke Berbasis Android*.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95.
- Hendrawan, S. A., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2015). Aplikasi Visualisasi 3D Pada Struktur Sistem Rangka Manusia Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 426.
- Inzani, K. (2022). *APLIKASI PEMODELAN KERANGKA TULANG MANUSIA BERBASIS ANDROID*. 8–10.