

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, D. R., Adisusilo, A. K., & Nasution, B. Y. V. (2016). Pengenalan Dan Perawatan Gigi Pada Anak Menggunakan Markerless Augmented Reality. *Melek IT JOURNAL*, 1(2), 61–68. <http://melekit.if.uwks.ac.id/>
- Barahama, F., Masie, G., & Hutaaruk, M. (2018). HUBUNGAN PERAWATAN KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT DENGAN KEJADIAN KARIES GIGI PADA ANAK DI SD GMIST SMIRNA KAWIO KECAMATAN KEPULAUAN MARORE KABUPATEN SANGIHE. *E-Journal Keperawatan (e-Kp) Volume 6 Nomor 2, November 2018*. <https://doi.org/https://doi.org/10.35790/jkp.v6i2.21574>
- Carmigniani, J., & Furht Borko. (2011). Handbook of Augmented Reality. In *Handbook of Augmented Reality*. Springer New York. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0064-6>
- Hidayat, T. (2015). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak. *Creative Information Technology Journal*, 2(1), 77. <https://doi.org/10.24076/citec.2014v2i1.39>
- Kementerian Kesehatan RI. (2019). InfoDATIN Kesehatan Gigi Nasional September 2019. *Pusdatin Kemenkes RI*, 1–6.
- Mount, G. J., & Rory Hume, W. (1998). A new cavity classification. In *Australian Dental Journal* (Vol. 43, Issue 3).
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. VIII* (Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Saputra, A. (2019). *Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method)* (Vol. 1, Issue 3).
- Saputra, F. (2017). *Perancangan Media Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut Dengan Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Sistem Berbasis Android*. 111. https://repository.its.ac.id/44938/1/2513100005_Undergraduate_Theses.pdf
- Sifana, T., Rismayanti, A., Tri, D., Prasetyo, F., Abdul, J. K. H., No, H., & 103, M. 45418. (n.d.). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KAMPUS BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE*.