

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2014). Profil Pengguna Internet Indonesia. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- [2] Rustaman, N. (2005). Strategi Belajar Mengajar Biologi. Malang: UM Press.
- [3] Syarif, M. I., Syahrir, S., & Naufal, M. (2020). "Rancang Bangun Virtual Zoo Untuk Media Edukasi Anak Berbasis Virtual Reality". In Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M) (pp. 69-74).
- [4] M. A. Fischler and R. C. Bolles, 1981. "Random sample consensus: A paradigm for model fitting with applications to image analysis and automated cartography," Commun.
- [5] Borko Furht, 2011. "*Handbook of Augmented Reality*". Springer.
- [6] Eka Ardhianto, Wiwien Hadikurniawati, Edi Winarno, 2012. "Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender", Program Studi Teknik Informatika, Universitas Stikubank.
- [7] Dias Aziz Pramudita, 2015. "Pengembangan Aplikasi ARTOPENG Sebagai Media Pengenalan Topeng Adat Di Museum Sonubudoyo Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Dekstop", Program Studi Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta.
- [8] U. Ependi. F. Panjaitan. Hutrianto. 2017. "System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII", 1,2,3Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma Palembang.
- [9] Gede Y.P, Ni Made I.M.M, Ni Kadek D.R, 2017. "Aplikasi Web Augmented Reality Villa", Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana Bukit Jimbaran, Bali.

- [10] Alfi S, Meyti E.A, Sandi P, 2016. “Analisis dan Implementasi Metode Marker Based Tracking pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan”, Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan, Politeknik Negeri Batam.
- [11] Ika Devi P, 2017. “Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android”. Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
- [12] F. S. Riyadi, A. Sumarudin, and M. S. Bunga, “Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile,” *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 2, no. 2, p. 75, 2017, doi: 10.26798/jiko.2017.v2i2.76.
- [13] T. V. Reality, U. Telkom, and U. Telkom, “VIRTUAL REALITY UNTUK MEMPROMOSIKAN PARIWISATA DI INDONESIA Amir Hasanudin Fauzi , Alfian Akbar Gozali Iya Iya Iya Iya USB USB,” vol. 5, no. 2, pp. 47–50, 2015.
- [14] D. Eridani and M. Arfan, “Pengembangan Multimedia 3 Dimensi Sebagai Sarana Pembelajaran,” *Sist. Komput.*, vol. 6, no. 2, pp. 84–88, 2016.
- [15] Z. Nadya et al., “Perancangan Aplikasi Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Virtual Reality Pendahuluan Storyboard Skala Likert Metode Penelitian,” vol. 19, pp. 589–595, 2020.
- [16] I. V. Devi, S. Suroso, and N. Nasron, “Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi HOPE Berbasis Android,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 3, pp. 559–571, 2020, doi: 10.35957/jatisi.v7i3.426.

- [17] M. Muslih, “Aplikasi Mengenal Candi Pada Pelajaran Sejarah Untuk Sekolah Dasar Kelas Iv Dengan Virtual Reality,” *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 6, no. 02, pp. 204–214, 2020, doi: 10.33633/andharupa.v6i02.3941.
- [18] H. A. Musril, J. Jasmienti, and M. Hurrahman, “Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, p. 83, 2020, doi: 10.23887/janapati.v9i1.23215.