

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, D. R., Adisusilo, A. K., Nasution, B. YV. (2015). Pengenalan dan perawatan gigi pada anak menggunakan markerless augmented reality. *Melek IT Information Technology Journal*, 1(2), 61-68.
- Budiman, A. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Gigi Berlubang. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 21(6), 63-70.
- Effendi, Z., & Murint. (2014). Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Pengenalan Monumen Yogya Kembali Yogyakarta. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 2(1), 1039-1050.
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.  
<https://www.researchgate.net/publication/315105651>, 16 Maret 2017.
- Ernawati, R. S., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 3(3), 6-11.
- Hidayat, A., & Mujahiduddin, A. (2017). Pembelajaran Bentuk Sendi Tulang Manusia Manusia Menggunakan Konsep Augmented Reality. *Jurnal Siliwangi*, 3(1), 204-208.
- Hidayat, T. (2015). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak. *Citec Journal*, 2(1), 77-92.
- Johan, V. A., & Syarif, A. C. (2011). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Budaya Rumah Adat Sulawesi Selatan, *Jurnal. Telematika*, 3(1), 15-21.
- Katmitasari, D.S., & Wibawa, S. C. (2017). Pengembangan Simulator Pencahayaan Kamera Dengan Menggunakan Augmented Reality Berbasis Marker Pada Platform Android. *Jurnal. IT-EDU*, 2(1), 110-117.

- Kementrian Kesehatan RI. (2012). Pedoman Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut Ibu Hamil dan Anak Usia Balita Bagi Tenaga Kesehatan di Fasilitas Pelayanan Kesehatan. Jakarta : Kementrian Kesehatan RI.
- Khotimah, K., Suhadi, & Purnomo. (2013). Faktor – Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Karies Gigi Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di Sd Negeri Karangayu 03 Semarang.
- Mariyantoni, I. K. Y., Crisnapati, N. P., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2014). Augmented Reality Book Pengenalan Perangkat Gamelan Bali. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 3(1), 21–28.
- Munif, I. R. S., & Mosik. (2009). Penerapan Metode Experiential Learning Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 5, 79–82.
- Oates, B. J . (2006). *Researching Information System and Computing*, London.
- Prastyo, N. A. (2010). Pembuatan Video Profil Tiga Dimensi ( 3D ) Sentra Ponsel Kudus. *Journal Speed*, 2(4), 54–59.
- Rahadi, Tursina, Anra, H. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pengenalan Rumah Adat Kalimantan Barat. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 5(4), 163–169.
- Riady, S. C., Sentinuwo, S., & Karouw, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Teknik Informatika*, 9(1).
- Sartika, Y., Tambunan, T. D., & Talmoni P. A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Untuk Ipa Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *e-Proceeding of Applied Science*, 2(3), 895–908.
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android,” *JOIN*, 1(1), 28–33.

- Sriani, N. K., Utama, I. M., & Darmayanti, I. A. M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Pada Siswa Kelas Vii B Smp Negeri 2Tampaksiring,” *e-Journal Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–11.
- Subangkit, Y. P. A., & Prestiliano, J. (2018). Perancangan Buku Pengenalan Pedoman Gizi Seimbang Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal KesMaDaSka.*, 106–114.
- Utomo, D. S., Arwani, I., & Wardhono, W. S.(2017). Implementasi Mobile Augmented Reality Pada Aplikasi Pemilihan Sarana Dan Prasarana Laboratorium Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1(3), 224–235.
- Wahyudi, A. K. (2014). Arca: Pengembangan Buku Interaktif Berbasis Augmented Reality pada Pengenalan dan Pembelajaran Candi Prambanan dengan Smartphone Berbasis Android. *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. (JNTETI)*, 3(2), 96–102.