

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Raymond Rumajar, Arie Lumenta, ST, MT, dkk. 2015. Perancangan Brosur Interaktif Berbasis *Augmented Reality*. Manado : UNSRAT.
- [2] Eka, Yunita. 2013. Studi Pelaksanaan Pelayanan Informasi Obat di Rumah Sakit X di Surabaya. Surabaya : Universitas Surabaya.
- [3] Eko, Rujianto dan Dhanar Intan Surya Saputra. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. Purwokerto : STMIK AMIKOM Purwokerto.
- [4] Zainet, Anita, Tri Nopianti Damayanti, Yuli Sun Hariyani. 2018. Implementasi *Virtual Laboratory* Sistem Komunikasi Optik Berbasis *Augmented Reality*. Bandung: Telkom University.
- [5] Fadhil, Muhammad. 2015. *Augmented Reality Application Design for Android Based Information Panel*. Bandung : Telkom University.
- [6] Budiawan, Rosyid., Tri Nopiani Damayanti, Dwi Andi Nurmantris. 2017. Pembelajaran Elektromagnetika Terapan Berbasis *Augmented Reality*: Kasus Sistem Koordinat. JNTETI : Universitas Gajah Mada.
- [7] <https://dinkes.bantulkab.go.id/berita/463-macam-macam-obat-dan-tujuan-penggunaannya>. diakses pada tanggal 15 Juni 2020 pukul 13.25.
- [8] Wichrowski, M. "Teaching *Augmented Reality* in Practice: Tools, Workshops and Students' Projects". MIDI '13 Proceedings of the International Conference on Multimedia, Interaction, Design and Innovation. New York, 2013.
- [9] Rosyid, Rosdianah. Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Desain Interior Berbasis Teknologi *Augmented Reality*. 2011. Bandung : Universitas Telkom
- [10] Ulfah Mediaty Arief, Hari Wibawanto,dkk. 2019. Membuat Game *Augmented Reality*(AR) dengan Unity 3D. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- [11] Khaeruddin. 2005. Belajar Otodidak Adobe Photoshop CS. Bandung : CV. Yrama Widya.
- [12] Muhamad, Ferryal. Model User Experience Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Untuk Anak Kelas 5 SD dengan Teknologi *Augmented Reality* menggunakan Metode User Centered Design. 2017. Bandung : Universitas Telkom.

- [13] Wichrowski, M. 2013. “Teaching *Augmented Reality* in Practice: Tools, Workshops and Students’ Projects”. MIDI ’13 Proceedings of the International Conference on Multimedia, Interaction, Design and Innovation, New York.
- [14] M. Bayu, H. Arshad and N. Ali, “*Nutritional information visualization using mobile Augmented Reality technology*,” in *Procedia Technology*, 2013. Blippar, “Blippar,” 2017. [Online].
- [15] R.A.Oetari, dkk. 2003. “FORMULASI SENYAWA BARU ANTIINFLAMASI PGV-0 DALAM BENTUK SEDIAAN TABLET”. Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada.