

DAFTAR PUSTAKA

Rija'i, Tabarani , dkk . 2017 . *Visualisasi 3D Blender Pembelajaran Organ Dalam Tubuh Manusia Dengan Android Augmented Reality*:Jurnal Teknik Informatika (hlm-1).

Gunawan, Bobby Candra , dkk . 2014. *Aplikasi Augmented Reality Berbasis Web Untuk Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia*. Jurnal Teknik Informatika (hlm-1).

Unsta Nastiti Lingga Rastari. 2017. *Aplikasi Tutorial Anatomi Tubuh Manusia Menggunakan Websit*.Jurnal Teknik Informatika.(hlm-1).

Sarwandi.2014.*Buku Pintar Anatomi Tubuh Manusia*.Jakarta Timur:Dunia Cerdas.

Anggi Mardastria. 2015. *Visualisasi Kampus 3D Virtual Berbasis WebGL menggunakan three.js, Studi Kasus: Gedung Teknik Informatika Institut Teknologi Sepuluh Nopember*. Jurnal Teknik Informatika.(hlm 5-10).

Cosmas Eko Suharyanto. 2016. *Analisis Komparatif Sistem Keamanan Windows 7 Dan Windows 8*. Jurnal Teknik Informatika.(hlm 2-3).

Brooke, John. "SUS-Aquick and dirty usabilityscale."Usability evaluation in industry189, no. 194 (1996):(hlm 17-18).

Garcia, A. 2013 "UX Research | Standardized Usability Questionnaires."(hlm 17-18).

Brooke, John. 2013. "SUS: a retrospective."Journal of Usability Studies8.(hlm 17-18).

Bangor, Aaron, dkk. 2009. "Determining what individual SUSscores mean: Adding an adjective rating scale."Journal of usabilitystudies4, no. 3.:(hlm 17-18).

Wicaksono, Yogi. 2008. *Membangun Bisnis Online dengan Mambo*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

George Reese,2003. *MySQL Pocket Reference*,O'Reilly Publishing. (hlm 20-21)