

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Andi.
- Anonim. (2007). *Pengertian Pembelajaran Efektif Menurut Para Ahli*. <https://idtesis.com/pengertian-pembelajaran-efektif-menurut-para-ahli/>. Diakses 28 Januari 2019.
- Anonim. (2015). *Kelebihan dan Kekurangan Model Proses Pada Rekayasa Perangkat Lunak*. <http://www.markijar.com/2015/04/kelebihan-dan-kekurangan-model-proses.html>. Diakses 28 Januari 2019.
- Anonim. (2016). *Desain Pembelajaran Model ADDIE*. <https://www.padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie>. Diakses 1 Mei 2019.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. United States: Springer.
- Bungin, M. Burhan. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Dini. (2015). *Kelebihan dan Kekurangan Metode Waterfall Dalam Pengembangan Sistem*. <https://dosenit.com/kuliah-it/teknologi-informasi/kelebihan-dan-kekurangan-metode-waterfall>. Diakses 1 April 2019.
- Enterprise, Jubilee. (2018). *Adobe After Effects Komplet*. Jakarta: Gramedia
- George H. Fried dan George J. Hademenos. (2006). *Schaum's Outlines: Biologi Edisi Kedua*. Terjemahan oleh Damaring Tyas. Jakarta: Erlangga
- Gora, Winastwan dan Sunarto. (2010). *PAKEMATIK: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Guslinda dan Rita Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.

- Hart, John. (2008). *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. United States of America: Elsevier.
- Hauffe, Thomas. (1998). *Design: A Concise History*. Great Britain: Laurence King.
- Immersa Lab. (2018). *Mengenal Apa Itu Hologram*. <http://www.immersa-lab.com/mengenal-apa-itu-hologram.htm>. Diakses 1 April 2019.
- Imroatus, Solichah. (2014). *Alat Peraga Untuk Pelajar Tunarungu: Penggunaan Bentuk Dua Dimensi Bangun Datar Pada Siswa Tunarungu*. Magetan: Media Guru.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jalinus, Nizwardi, dan Ambiyar. (2017). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jha, Alok. (2010). *Holographic Communication Flickers Into Life In Arizona*. <https://www.theguardian.com/science/2010/nov/03/holographic-communication-telepresence>. Diakses 28 Maret 2019.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. ([tahun tidak diketahui]). <https://kbbi.web.id/hologram>. Diakses 27 Desember 2018.
- Karmana, Oman. (2008). *Cerdas Belajar Biologi*. Jakarta: Grafindo
- Kasper, Joseph E., dan Steven A. Feller. (1987). *The Complete Book of Holograms : How They Work and How to Make Them*. New York: John Wiley and Sons Ltd
- Kurniawan, C. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran 3D Display System Berbasis Holografi [skripsi]. Malang: Sekolah Tinggi Teknik Malang.
- Kurniasih, Tjitjih. (2018). *Sistem Organ Manusia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Manja. (2016). *How to Make a Hologram Projector* . [https://hattifant.com/make-your-own-hologram-projector/160217\\_hologramprojector/](https://hattifant.com/make-your-own-hologram-projector/160217_hologramprojector/). Diakses 1 April 2019.
- M. Abercrombie, M. Hickman, M.L. Johnson, dan M. Thain. (1993). *Kamus Lengkap Biologi*. Terjemahan oleh Siti Sutarmi dan Nawangsari Sugiri. Jakarta: Erlangga.
- Nopembrian, G. A. & Susanto P. (2014). *Perangkat Lunak 3D Modeling Properti sebagai Media Pemasaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. Jurnal Proyek Akhir 3310114\_LPKIA, 1-7.

- Pribadi, Benny A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana
- Putri, Dityatama. (2013). *Autodesk Maya, Software Animasi Standar Hollywood*. <https://idseducation.com/articles/autodesk-maya-software-untuk-membuat-animasi-standar-hollywood/>. Diakses 28 Desember 2018.
- Rianse, U. & Abdi. (2012). *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi Teori dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Ristekdikti. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. [https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf). Diakses 1 April 2019
- Sadiman, Arief S. dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sumiharsono, M. Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.
- Wahda, M.J., Listyorini, T., & Meimaharani, R. (2017). 3D hologram pengenalan alat transportasi. *Jurnal SIMETRIS*, 8:291-298.
- Widhiarso, Wahyu. (2010). *Prosedur Pengujian Validitas Isi melalui Indeks Rasio Validitas Isi (CVR)*. <http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/wp/prosedur->

[pengujian-validitas-isi-melalui-indeks-rasio-validitas-isi-cvr/](#). Diakses 1 April 2019.

Winataputra, Udin S. dkk. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.