

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, T., Wardhono, W. S., Pelealu, B. N., & Akbar, M. A. (2021). Media Pembelajaran Calistung Hewan Berteknologi Augmented Reality untuk Menarik Minat Belajar Anak. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 381. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824510>
- Andrea, R., Lailiyah, S., Agus, F., & Ramadiani. (2019). “Magic Boosed” an elementary school geometry textbook with marker-based augmented reality. *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 17(3), 1242–1249. <https://doi.org/10.12928/TELKOMNIKA.v17i3.11559>
- Andriyanto, L. D., & Wansen, T. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Bank Sampah Berbasis Android. *IT for Society*, 4(2), 24–29. <https://doi.org/10.33021/itfs.v4i2.1186>
- Arief, U. M., Wibawanto, H., & Nastiti, A. L. (2019). *Membuat Game Augmented Reality(AR) dengan Unity 3D*. ANDI.
- Azis, A., Hariguna, T., & Riyanto. (2021). *Pemrograman Visual dengan Bahasa Pemrograman C# dan Devexpress*. Zahira Media Publisher.
- Baechler, O., & Greer, X. (2020). *Blender 3D Printing by Example* (Second Edi). Packt Publishing Ltd. <https://www.packtpub.com/>
- Delgado, A., & Antunez-Maguiña, C. P. (2020). Web system design for human resources management in an SME in the textile sector. *International Journal of Emerging Trends in Engineering Research*, 8(4), 1471–1476. <https://doi.org/10.30534/ijeter/2020/87842020>
- Endra, R. Y., Cucus, A., & Ciomas, M. (2020). *Penerapan Teknologi Augmented Reality bagi Siswa untuk meningkatkan Minat Belajar Bahasa Mandarin di Sekolah*. 1(1), 19–30.
- Farhany, N. M., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2019). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Museum Fatahillah Dan Museum Wayang Menggunakan Metode Markerless. *Jurnal ELTIKOM*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v3i2.140>
- Firly, N. (2019). *Android Application Development for Rookies with Database*. PT Elex Media Komputindo.
- Gargrish, S., Mantri, A., & Kaur, D. P. (2020). Augmented reality-based learning environment to enhance teaching-learning experience in geometry education. *Procedia Computer Science*, 172(2019), 1039–1046. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.152>
- Hamzah, M. L., Ambiyar, A., Rizal, F., Simatupang, W., Irfan, D., & Refdinal, R. (2021). Development of Augmented Reality Application for Learning

- Computer Network Device. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(12), 47. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i12.21993>
- Hasbi, M., Tolle, H., & Supianto, A. A. (2020). The Development of Augmented Reality Educational Media Using Think-Pair-Share Learning Model For Studying Buginese Language. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(1), 38–56. <https://doi.org/10.25126/jitecs.202051150>
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. PT Elex Media Komputindo.
- Juniawan, F. P., Sylfania, D. Y., Pradana, H. A., & Laurentinus, L. (2019). Pengenalan alat musik tradisional Bangka dengan Marker-Based Augmented Reality. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(2), 89. <https://doi.org/10.26594/register.v5i2.1498>
- Maryanto, D. (2017). Buku Siswa Kelas 5 Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan. In *Africa's potential for the ecological intensification of agriculture* (Vol. 53, Issue 9).
- Nichols, R. (2020). *Mastering Adobe Photoshop Elements 2020* (Second Edi). Packt Publishing Ltd. <https://www.packtpub.com/>
- Ningsih, F., Rusdiana, L., & Rudini. (2019). Analisis Dan Desain Aplikasi Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu Berbasis Augmented Reality. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 2(2), 118–123. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i2.390>
- Nugraha, N. B., & Mahmud, S. F. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Mobile. *Jurnal Mahajana Informasi*, 5(1), 74–78.
- Pangestu, D. A., Fauziah, F., & Hayati, N. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Mengenai Lapisan Atmosfer Menggunakan Algoritma Fast Corner. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 67. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i2.1759>
- Pramono, A., & Setiawan, M. D. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 54. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i1.12573>
- Rahmad Putra, Aan Erlansari, D. A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Marker Based. *Rekursif*, 8(1), 71–80.
- Rahman, Y., Hidayat, E. W., & Shofa, R. N. (2020). Aplikasi Augmented Reality Mobile Game Ucing Sumpat Berbasis Gps Based Tracking. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 263–270. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3984>

- Rusmawan, U. (2019). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. PT Elex Media Komputindo.
- Setiawan, A., Rostianingsih, S., & Widodo, T. R. (2019). Augmented reality application for chemical bonding based on android. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 9(1), 445. <https://doi.org/10.11591/ijece.v9i1.pp445-451>
- Suardi, M., & Djemedi, D. (2020). *Penerapan teknik isometric art dan digital imaging untuk storytelling dengan data visualization 1*. 7(4), 256–259.
- Syahputra, A., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). Aplikasi Augmented Reality (AR) dengan Metode Marker Based sebagai Media Pengenalan Hewan Darat pada Anak Usia Dini menggunakan Algoritma Fast Corner Detection (FCD). *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 4(2), 56. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i1.164>
- Trista, S., & Rusli, A. (2020). Historiar: Experience indonesian history through interactive game and augmented reality. *Bulletin of Electrical Engineering and Informatics*, 9(4), 1518–1524. <https://doi.org/10.11591/eei.v9i4.1979>
- Uliontang, U., Setyati, E., & Chandra, F. H. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sejarah Tentang Benda-Benda Bersejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit Di Trowulan Mojokerto. *Teknika: Engineering and Sains Journal*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.51804/tesj.v4i1.785.19-26>
- Wicaksana, R. A., & Pangaribuan, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 3(3), 21–30.
- Yusmiarti, K. (2020). E-Voting Pemilihan Kepala Desa Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 8(2), 1–7.