

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfath, R. M., & Eniyati, S. (2021). *Proceeding SENDIU 2021 IMPLEMENTASI METODE IMAGE TRACKING PADA KATALOG ALAT KESEHATAN ( LABORATORIUM ) MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. 978–979.
- Bead Wire 2.pdf. (2014). *Elemen Mesin, I*, 1–6.
- Budi Raharjo, P., Adi Wibowo, S., & Orisa, M. (2020). Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Endemik Indonesia Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(1), 382–388. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i1.2302>
- Fitria. (2013). Sugiyono, 2017:60. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Fuad, E., Gunawan, R., Amien, J. al, & Elviani, U. (2019). Perangkat Media Terapi Bagi Anak Penderita Fobia Jarum Suntik (Trypanophobia) Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 3(1), 48. <https://doi.org/10.30865/mib.v3i1.1063>
- Hady Ismaya Putra, N. A. S. (2017). Sistem Informasi Akademik Studi Kasus : SMA Al-Khairiyah Jakarta Utara Dengan Metode Waterfall. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST)*, 601–606.
- Hanifah, N. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produktif Akuntansi Di Smk Pasundan 1 Cimahi*. 47–60.
- Hidayat, E. W., Rachman, A. N., & Azim, M. F. (2019). Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(1), 54. <https://doi.org/10.26418/jp.v5i1.29848>
- Ii, B. A. B., & Teori, L. (1989). *Jiptumpp-Gdl-Selvyyunit-47692-3-Bab2*. 6–30.
- Iii, B. A. B. (2017). *Bab iii metoda penelitian 3.1*. 1–9.
- Mansur, R. N. (2019). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- 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>
- Risdianto, E., Yanto, M., Kristiawan, M., & Gunawan, G. (2020). Respon Guru Pendidikan Anak Usia Dini terhadap MOOCs berbantuan Augmented Reality. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1487–1500. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.907>
- Suciliyana, Y., & Rahman, L. O. A. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 39–53. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.51>
- Sugiyono. (2017). “Metode Penelitian BAB III Teknik Pengumpulan Data” : 308. *Sugiyono,2017:308*, 1–102.

- Sukanto. (2017). n Sistem Informasi Manajemen Proyek Konstruksi pada PT. Reka Mandiri Menggunakan Metode Burgerlijke Openbare Werken (BOW). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Sihombing, J., & Simanjuntak, P. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Sparepart Mobil Berbasis Android. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 5(3), 54-64.