

## DAFTAR PUSTAKA

- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality ( Ar ) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Bambang, Joan, & Rozy. (2021). *Augmented Reality Marker Based Tracking Kayu Bahan Baku Kerajinan Khas Kalimantan Timur*. 16(1).
- Dewi Agushinta, R., Jatnika, I., Medyawati, H., & Hustinawat, H. (2018). Augmented reality design of Indonesia fruit recognition. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 8(6), 4654–4662. <https://doi.org/10.11591/ijece.v8i6.pp4654-4662>
- Fakhrudin, A. (2018). The Implementation of Augmented Reality Technology in Teaching Natural Sciences to Improve Elementary Students' Learning Achievement. *Al-Ta Lim Journal*, 25(1), 13–21. <https://doi.org/10.15548/jt.v25i1.374>
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML ( Unified Modelling Language ). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*, 6(1), 1–15. <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>
- Ilmawan Mustaqim, N. K. (2017). No Title. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY*, 1(1), 36–48.
- Muhammad, D., Wardhono, W. S., & Afirianto, T. (2018). Analisis Penerapan Markerless Augmented Reality pada Video Game Memancing dengan Pendekatan Simultaneous Localization and Mapping ( SLAM ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(12), 7083–7087.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Nur, F., & Masykuri, M. (2019). *JPBI ( Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia ) Augmented Reality for teaching science : Students ' problem solving skill ,*

*motivation , and learning outcomes. 5(2), 305–312.*

- Nurjaman, J. A. (2017). *Implementasi ASEAN Economic Community 2015: Elemen Pasar Tunggal dan Basis Produksi Sektor Arus Tenaga Kerja Terampil di Indonesia Berdasarkan Undang-Undangn Nomor 38 tahun 2008 tentang Pengesahan Charter of The Association of Southeast Asian Nations Piag. 6.*
- Reni Maharani & Mustar Aman. (2017). *untuk mendukung kegiatan operasional sehari-hari pada sekolah tersebut. Dengan adanya aplikasi berbasis. 5(2).*
- Sagita, S. R. I. M. (2015). *APLIKASI INFORMASI NEGARA ASEAN PADA SMARTPHONE BERBASIS ANDROID. 9(2), 190–199.*
- Sudiartini, N. M., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). *Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story “Calon Arang.” Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 13(2), 30–38.*  
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8531>