

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I., Borman, R. I., Fakhrurozi, J., & Caksana, G. G. (2020). Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 5(2), 297. <https://doi.org/10.35314/isi.v5i2.1654>
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK. In *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana* (Vol. 9, Issue 1).
- Bun, A. Y. (2021). *Pengenalan Buah-Buahan Dalam Bahasa Inggris Melalui Augmented Reality Berbasis Android*.
- 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>
- Fauzi Siregar, H., Handika Siregar, Y., & Jend Ahmad Yani Kisaran Sumatera Utara, J. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2).
- Hendini, A. (2016). *PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK): Vol. IV* (Issue DESEMBER).
- Ismail, I., Iksan, N., Subramaniam, S. K., Abdulbaqie, A. S., Pillai, S. K., & Panessai, I. Y. (2021). Usefulness of Augmented Reality as a Tool to Support Online Learning. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro Komputer Dan Informatika*, 7(2), 277. <https://doi.org/10.26555/jiteki.v7i2.21133>
- Kadir, A. (2019). *Logika Pemrograman Phyton* (PT Elex Media Komputindo, Ed.). PT Elex Media Komputindo.
- Khan, T., Johnston, K., & Ophoff, J. (2019). The Impact of an Augmented Reality Application on Learning Motivation of Students. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2019. <https://doi.org/10.1155/2019/7208494>
- Latifah, A., Setiawan, R., & Muharam, A. (2021). Augmented Reality dalam Media Pembelajaran Tata Cara Berwudhu dan Tayamum. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 10(3), 167. <https://doi.org/10.23887/janapati.v10i3.40869>
- Moeis, D., & Pradana Pangala, A. (2016). APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK DENGAN PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sistem Informasi SIBerPro*, 2(1), 67–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.56708/siberpro.v1i2.265>
- Mokodompit, M. F., Paturusi, S. D. E., & ... (2021). Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik ...*, 16(2), 121–128. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/33197%0Ahtt>

- Pradibta, H., Nurhasan, U., & Rizaldi, M. D. A. (2021). Implementation of multimarker augmented reality on solar sistem simulations. *Matrix : Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, 11(23), 130–139. <https://doi.org/10.31940/matrix.v3i11.130-139>
- Redzuan, F., Khairuddin, A. N. A., & Daud, N. A. (2019). Emotional augmented reality-based mobile learning design elements: A kansei engineering approach. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 14(1), 413–420. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v14.i1.pp413-420>
- Saputro, R. E., Intan, D., & Saputra, S. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*.
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). *IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA BUKU PANDUAN WUDHU BERBASIS MOBILE ANDROID. 1*.
- Silfanny, F. A., Dewi, F., & Reality, A. (2016). *Analisis Tiga Aplikasi Augmented Reality*. 17–31.
- Simarmata, J., Romindo, R., Putra, S. H., Prasetyo, A., Siregar, M. N. H., Ardhiana, D. P. Y., Chamidah, D., Purba, B., & Jamaludin, J. (2020). *Teknologi Informasi dan Sistem Informasi Manajemen* (A. Karim, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 1. <http://www.omg.org>
- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android DESIGNING AN INTRODUCTORY LEARNING MEDIA APPLICATION NATIONALLY TO ENHANCING THE NASIONAL SENSE BY USING ANDROID. *TEKNOMATIKA*, 09(02), 1–5.
- 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.
- Zulham Adami, F., & Budihartanti, C. (n.d.). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN BERBASIS ANDROID*.