

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Fajar Ramadhan, Ade Dwi Putra, & Ade Surahman. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY* (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 24–31.
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Yogi Irawan. (2022). PENERAPAN *AUGMENTED REALITY* PADA ANATOMI TUBUH MANUSIA UNTUK Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal TEKNOINFO*, 16(1), 46–53.
- Aini, I. N. Q., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif *Augmented Reality* Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode *Marker Based Tracking*. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(1), 178–184. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1875>
- Alief Wicaksana, R., & Pangaribuan, H. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF ALFABET DENGAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* BERBASIS ANDROID. *JURNAL COMASIE*, 3(2). <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal>
- Alifah, R., Megawaty, D. A., Najib, M., & Satria, D. (2021). PEMANFAATAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK KOLEKSI KAIN TAPIS (STUDY KASUS: UPTD MUSEUM NEGERI PROVINSI LAMPUNG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Anang Pramono, & Martin Dwiky Setiawa. (2019). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. *INTENSIF*, 3(1), 54–68. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/intensif>
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf Development of Biology Learning Media Using *Augmented Reality* (AR) Technology Based Android in the Concept of Nervous Systems. *Jurnal Sainsmat*, VIII(2), 47–57. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/sainsmat>
- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2011). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Modula.
- Budi Arifitama. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality* (Seno, Ed.; 1st ed.). Andi.
- Christian O. Karundeng, Dringhuzen J. Mamahit, & Brave A. Sugiarto. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan *Augmented Reality*. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 1–8.
- Gultom, M. S., & Simanjuntak, P. (2021). PENERAPAN *AUGMENTED REALITY* PADA PRODUK KEMASAN. *JURNAL COMASIE*, 04(02), 97–106. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal>
- Haq, N. M. (2020). *AUGMENTED REALITY* SEJARAH PAHLAWAN PADA UANG KERTAS RUPIAH DENGAN TEKNOLOGI FACIAL MOTION

- CAPTURE BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1(1), 100–108.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Henny Purnama Wati, Siti Nur Hidayah, & Rumiya. (2017). *Biologi Peminatan Matematika dan Ilmu-ilmu Alam* (Teo Sukoco, Ed.; SMA IX Semester 1). Intan Pariwara.
- Irnaningtyas. (2017). *Biologi Untuk SMA/MA Kelas XI* (Renggganis Rianingtyas Harsono, Ed.). Erlanga.
- Mahesi Agni Zaus, Rizky Ema Wulansari, Syaiful Islami, & Doni Pernanda. (2018). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LISTRIKSTATIS DAN DINAMIS BERBASIS ANDROID. *Intecom: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 1–7.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31539/intecom.v1i1.167>
- Makhataeva, Z., & Varol, H. A. (2020). *Augmented reality* for robotics: A review. *Robotics*, 9(2). <https://doi.org/10.3390/ROBOTICS9020021>
- Molnár, G., Szűts, Z., & Biró, K. (2018). Use of *augmented reality* in learning. *Acta Polytechnica Hungarica*, 15(5), 209–222.
<https://doi.org/10.12700/APH.15.5.2018.5.12>
- Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, & Janner Simarmata. (2020). *Media Pembelajaran* (Tonni Limbong, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Nunuk Suryani, Achmand Setiawan, & Aditin Putra. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF dan PENGEMBANGANNYA* (Pipih Latifah, Ed.; Vol. 1). Remaja Rosdakarya.
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Rachmanto, A. D., & Sidiq Noval, M. (2018). IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROMOSI UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG MENGGUNAKAN UNITY 3D. *FIKI | Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, IX(1).
<http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). *Augmented reality* sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *KREA-TIF: JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 8(1), 8–18. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v8i1.3369>
- Rosa, A. C., Sunardi, H., & Setiawan, H. (2019). Rekayasa *Augmented Reality* Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang. *JURNAL ILMIAH INFORMATIKA GLOBAL*, 10(1), 1–7.
- Suciliyana, Y., & Ode Abdul Rahman, L. (2020). *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KESEHATAN UNTUK ANAK USIA SEKOLAH. *JURNAL SURYA MUDA*, 2(1), 39–53.
- Tanato, C., & Satya Putra, A. (2021). Rancangan CNC Plotter untuk Menulis dan Menggambar. *INFORMATIONSYSTEM DEVELOPMENT*, 6(2).
- Wigati Hadi Omegawati, Siti Nur Hidayah, & Teo Sukoco. (2017). *Biologi Peminatan Matematika dan Ilmu-ilmu Alam* (Henny Purnama Wati & Rumiya, Eds.). Intan Pariwara.

- Wijaya, I., & Firmansyah, D. (2018). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN (STUDI KASUS KELAS X OTPS MK NEGERI 3 PADANG). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 9–20. <http://lppm.upiypk.ac.id/ojs3/index.php/PTI>
- Yang, L., Susanti, W., Hajjah, A., Marlim, Y. N., & Tendra, G. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 122–136. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3830>
- Zwingly Ch Rawis, Virginia Tulenan, & Brave A. Sugiarto. (2018). Penerapan *Augmented Reality* Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *E-Journal Teknik Informatika*, 13(1), 30–37.