

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 47. <https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>
- Augmented, P., Untuk, R., Pengenalan, P., & Piano, A. M. (2014). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 2(1), 9.
- Karisman, A., & Wulandari, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality di SMK Islamic Village pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer. *Prosiding SeNTIK STI&K*, 3. <http://www.ejournal.jak-stik.ac.id/index.php/sentik/article/view/2665>
- Pendidikan, J. K. (2018). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING*. 2(2).
- Rickman, R. (2018). UNITY TUTORIAL GAME ENGINE. In *Informatika Bandung* (Vol. 559, Issue 2). INFORMATIKA Bandung.
- Taufik Ramadhan, V. G. U. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Jadwal. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 47–55. <https://doi.org/10.1234/JTIK.V5I2.93>
- Umar, U., Informasi, S., Atma, S., & Pangkalpinang, L. (n.d.). *Perancangan sistem informasi administrasi kesiswaan pada madrasah aliyah miftahul jannah dengan metodologi berorientasi objek*.

- Usman Nurhasan1, Satrio Binusa Suryadi2, Ariadi Retno Ririd3 1, 2. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 2(1), 9.
- Wahana, A., & Marfuah, H. H. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Sholat 5 Waktu Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Transformasi*, 15(2), 133–140.
<https://ejournal.stmikbinapatria.ac.id/index.php/JT/article/download/195/138>
- Wira, D., Putra, T., & Andriani, R. (2019). *Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD*. 7(1).
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal I: Jurnal Pengembangan ITnformatika*, 3(1), 96–102.
<https://doi.org/10.30591/JPIT.V3I1.621>