

DAFTAR PUSTAKA

- AG, I. G. A. B. H., Darmawiguna, I. G. M., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Pengenalan Dan Teknik Dasar Bola Basket. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(3), 247. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i3.12058>
- Aldi, A., Anugraha, D. M., Prakoso, G., Erdiham, K. N., & Priyana, R. (2017). Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less Augmented Reality Berbasis Android. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i1.1312>
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227–232. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>
- Christoffel, J. M., Tulenan, V., & Sengkey, R. (2019). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Rambu Lalu Lintas Menggunakan Metode User Defined Target. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 349–356. <https://doi.org/10.35793/jti.14.3.2019.27127>
- Dhiyatmika, I. D. G. W., Putra, I. K. G. D., & Mandenni, N. M. I. M. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK. *Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa Tk*, 6(2), 120–127. <https://doi.org/10.24843/LKJITI.6.2.16708>
- Fadli, I. N., & Ishaq, U. M. (2019). Aplikasi Pengenalan Huruf dan Makharijul Huruf Hijaiyah Dengan Augmented Reality Berbasis Android. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 8(2), 73–79. <https://doi.org/10.34010/komputika.v8i2.2186>
- Gristyutawati, A. D., Purwono, E. P., & Widodo, A. (2012). Persepsi Pelajar Terhadap Pencak Silat Sebagai Warisan Budaya Bangsa Sekota Semarang Tahun 2012. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(3). <https://doi.org/10.15294/active.v1i3.443>
- 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>
- Maharani, M. A. (2018). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi dengan CODEIGNITER dan LARAVEL*. LOKO MEDIA.
- Maldanop, A. H., Nurhidayati, Y., & Ibrahim, A. (2017). Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Pemakaian Ruang Kelas Pada Kampus Fasilkom Unsri Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 9(2), 1271–1276.

- Mustika, Rampengan, C. G., Sanjaya, R., & Sofyan. (2015). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Citec Journal*, 2(4), 277–291.
- 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>
- Pamungkas, Di. T., Darussalam, U., & Handayani, E. T. E. (2020). Design Of Covid-19 Learning Media Based On 2D Video Using 3D Unity. *Jurnal Mantik*, 4(1), 10–19.
- Pane, B. S. (2015). Peranan Olahraga Dalam Meningkatkan Kesehatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21(79), 1–4. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/4646>
- 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>
- Purnomo, B. H., & Sudarmilah, E. (2015). AR Edugame Ayo Cintai Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.23917/khif.v1i1.1180>
- Putra, P. A. M., Darmawiguna, G. M., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Teknik Dasar Olahraga Bulutangkis. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(3), 247. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i3.12058>
- Quraish, Q., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2016). Buku Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 102. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.102-108>
- Ratna, A. E., & Burhanuddin, A. (2018). Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Pelatihan Corel Draw. *No. Issn: 2615-2118 Peningkatan*, 1(2), 69–74. <http://dharmabakti.respati.ac.id/index.php/dharmabakti/article/view/49/41>
- Rori, J., Sentinuwo, S. R., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1), 3–7. <https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.12299>
- Rosa A.S - M. Shalahuddin. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*.

- Saputra, N., & Putri, A. D. (2020). *Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Android*.
- Septanto, H., & Dirgantara, H. B. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak Tk. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 99–109.
- Septanto, H., & Marselino, T. L. (2020). Aplikasi Media Evaluasi Pembelajaran Pelajaran TIK Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak Kelas 1 SD. *Informatika Teknologi ...*, 93–96.
<http://alumni.kalbis.ac.id/index.php/kalbiscientia/article/view/35>
- Simamora, B. S. (2019). *Buku Siswa Kelas 4 SD Kurikulum 2013 PJOK Revisi 2019*.
- Siregar, M., & Permana, I. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile Untuk Navigasi Ke Alamat Pelanggan Tv Berbayar (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 82–94. www.hostinger.co.id
- Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9.
<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algorithm/article/download/3148/1871>
- Suherman, & Yadi. (2018). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal SAP*, 1(1), 109–116.
- Swara, G. Y. (2019). Implementasi augmented Reality Sebagai Alat Bantu Pada Penderita Buta Warna. *Jurnal Teknoif*, 7(1), 48–57.
- Tabrani, M., & Pudjiarti, E. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Inventori Pt. Pangan Sehat Sejahtera. *Jurnal Inkofar*, 1(2).