

Daftar Pustaka

- Ahmad Hiera Maldanop, Y. N. (2017). Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Pemakaian Ruang Kelas Pada Kampus Fasilkom Unsri Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, VOL.9, NO.2, Oktober 2017, ISSN Print : 2085-1588, ISSN Online :2355-4614, 1271-1276.
- Alan ZuniargoPrabowo, K. I. (2015). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI PENJUALAN PERUMAHAN. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Vol.3, No.1, Januari 2015 (e-ISSN: 2338-0403), 161-170.
- Albeth Wahyu Saputra, I. S. (2020). Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Covid-19 Terhadap Kepatuhan Program Lockdown Untuk Mengurangi Penyebaran Covid-19 Di Kalangan Mahasiswa Berasrama Universitas Advent Indonesia. *Research And Development Journal Of Education*, Volume 4, No.2, Oktober 2020, ISSN: 2579-4426, e-ISSN: 2580-6432, 1-7.
- Alif Yanuar Zukmadini, B. K. (2020). Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dalam Pencegahan COVID-19Kepada Anak-Anak di Panti Asuhan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA 2020*, (3) 1: 68-76e-ISSN: 2655-5263, 68-76.
- Anis Inawati, D. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *JPAP/ Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Volume 9, Nomor 1, 2021, ISSN (Online): 2338-9621, 96-108.

- Annisa Lazuardi Larasati, C. H. (2020). Penggunaan Desinfektan dan Antiseptik pada Pencegahan Penularan Covid-19 di Masyarakat. *Majalah Farmasetika*, 5 (3) 2020, e-ISSN : 2686-2506, DOI: <https://doi.org/10.24198/mfarmasetika.v5i3.27066>, 137-145.
- Apriliani Wulandari, S. A. (2019). Pengenalan Ikan Hias Laut Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, Vol.5 No.1 2019, 3.
- Athena, E. L. (2020). PELAKSANAAN DISINFEKSI DALAM PENCEGAHAN PENULARAN COVID-19 DAN POTENSI RISIKO TERHADAP KESEHATAN DI INDONESIA. *Jurnal Ekologi Kesehatan Vol. 19 No 1, Juni 2020 : 1 -20*, DOI: <https://doi.org/10.22435/jek.v19i1.3146>, 2.
- Boy Indrayana, A. S. (2020). Penerapan E-Learning Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Menekan Penyebaran Covid-19. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching E-ISSN 2685-9807 Volume 02, Nomor 01, Tahun 2020, Hal. 46-55*, 47.
- Covid-19, S. T. (2020, Maret 18). *Beranda*. Retrieved November 11, 2021, from Covid19.go.id: <https://covid19.go.id/>
- Dewi, W. A. (2020). DAMPAK COVID-19 TERHADAP IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 2 No 1 April 2020 p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071*, 57.
- Deybi W. E. Sede, A. A. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Online Kapal Laut Berbasis Android. *E-journal Teknik Informatika, Volume 6, No. 1 (2015), ISSN : 2301-8364*, 1-6.

- Ekawati Yulsilviana, B. A. (2017). Implementasi Augmented Reality Pemasaran Rumah PT. RIKA BERSAUDARA SAKTI Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur Perumahan. *SEBATIK Vol 17 No 1 (2017): Januari, ISSN : 1410-3737*, 12.
- Feby Zulham Adami, C. B. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer Amik BSI, Vol. II No. 1 Februari 2016, ISSN 2442-2436*, 122.
- Heru Vitono, H. N. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus Museum Kalimantan Barat). *JUSTIN, Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, Vol 4, No 2 (2016), P-ISSN : 2460-3562, E-ISSN : 2620-8989*, 1-7.
- Julia Purnama Sari, E. A. (2014). RANCANG BANGUN APLIKASI LAYANAN BERBASIS LOKASI DENGAN PENERAPAN AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE MARKERLESS BERBASIS ANDROID (Studi Kasus Pencarian Perangkat Daerah Kota Bengkulu). *Jurnal Rekursif, Vol. 2 Nomor 2 November 2014, ISSN 2303-0755*, 81-91.
- Kamelia, L. (2015). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Jurnal ISTEK Edisi Juni 2015 Volume IX No. 1, ISSN 1979-8911*, 240.
- Kelvin Rivalna Akbar, E. B. (2021). Analisis Perilaku Masyarakat Selama Pandemi Covid-19 dan New Normal. *Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik, Vol.2 No.1 2021, ISSN: 2745-6056, e-ISSN: 2745-7036, DOI: <https://doi.org/10.47387/jira.v2i1.74>*, 65-78.

- Kurnia Sulistiani, K. (2020). Kebijakan Jogo Tonggo Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dalam Penanganan Pandemi Covid-19. *VOX POPULI Volume 3, Nomor 1, Juni 2020 (31-43), ISSN (Print): 2087-3360 (Online): 2714-7657, 41.*
- Laely Farokhah, Y. U. (2020). Penyuluhan Disiplin Protokol Kesehatan Covid-19 Di Kelurahan Gandul Kecamatan Cinere Kota Depok. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ, E-ISSN: 2714-6286, 1-8.*
- Meyti Eka Apriyani, R. G. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *Jurnal Infotel Vol.7 No.1 Mei 2015, e-ISSN : 2460-0997, 47-52.*
- Muh. Al-Ghifari Rajmah, M. A. (2017). Aplikasi Alchemist Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Kimia SMA. *e-Proceeding of Applied Science : Vol.3, No.3 Desember 2017, ISSN : 2442-5826, 1449.*
- Noval, A. D. (2018). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROMOSI UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG MENGGUNAKAN UNITY 3D. *FIKI |Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume IX, No. 1, Mei 2018 |ISSN : 2087-2372|<http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>, 29-37.*
- Nur Rohim Yunus, A. R. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lockdown Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i. Volume 7 Nomor 3 (2020). ISSN: 2356-1459. E-ISSN: 2654-9050, 227.*

- Perwira, Y. Y. (2017). Penggunaan Media Animasi 3 Dimensi Berbasis Blender Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan di Kelas X SMK Negeri 7 Surabaya. *urnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan Vol 3 Nomer 3/JKPTB/17 (2017)*, 110-114.
- Prasetyo, A. M. (2020). Perancangan Aplikasi Surah Al-Fatihah Augmented Reality Android Dengan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal FTIK, Vol. 1 No. 1*, 1130.
- Putu Angga Sudyatmika, P. N. (2014). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Objek Wisata Taman Ujung Soeksada Dan Taman Ar Tirta Gangga Di Kabupaten Karangasem. *JPTK, UNDIKSHA, Vol. 11, No. 2, Juli 2014, ISSN 0216-3241*, 87-98.
- Riana Indriani, B. S. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016, STMIK AMIKOM Yogyakarta, 6-7 Februari 2016, Vol 4, No 1 (2016), ISSN : 2302-3805*, 73-78.
- Rizqi Mauludin, A. S. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN) Vol. 3, No. 2, 2017, p-ISSN : 2460-0741 / e-ISSN : 2548-9364*, 117-123.
- Rusdi Efendi, E. P. (2015). Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Marker Augmented Reality Pada Platform Android. *Jurnal Pseudocode, Volume II Nomor 2, September 2015, ISSN 2355 – 5920*, 124-134.

- Seta Murdha P, A. R. (2021). Pembuatan Simulasi Perang Zaman Pertengahan dengan Metode Pose to Pose Menggunakan Software Blender. *JISKa Vol. 6, No. 1, JANUARI, 2021, p-ISSN:2527-5836, e-ISSN:2528-0074*, 1-8.
- Suharso, A. (2012). Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality. *Open Journal Systems, Solusi, Vol. 11 No. 24 Edisi September-Nopember 2012*, 3.
- Sukesiha, U. S. (2020). Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa Kesehatan Tentang Pencegahan Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan Vol.11No.2(2020)258-264*, 258-264.
- Sukirman. (2017). Perancangan Animasi Tiga Dimensi Menggunakan Perangkat Lunak Blender Di Cabanag Muhammadiyah Kartasura. *WARTA LPM, Vol. 20, No. 2, September 2017, p ISSN: 1410-9344, e ISSN: 2549-5631*, 67-73.
- Sukma Sindi, W. R. (2020). ANALISIS ALGORITMA K-MEDOIDS CLUSTERING DALAM PENGELOMPOKKAN PENYEBARAN COVID-19 DI INDONESIA. *Jurnal Teknologi Informasi Vol.4, No.1, 2020 P-ISSN 2580-7927/ E-ISSN 2615-2738*, 169.
- Suni, N. S. (2020). KESIAPSIAGAAN INDONESIA MENGHADAPI POTENSI PENYEBARAN CORONA VIRUS DISEASE. *Info Singkat, Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI, ISSN 2088-2351*, 15.
- Tarmin Abdulghani, B. P. (2019). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika, Vol. 11, no.1, Juni2019, p-issn : 2088-2114, e-issn : 2477-2542*, 45.

Young, J. C. (2015). Marketing Communication Menggunakan Augmented Reality pada Mobile Platform. *ULTIMATICS*, Vol. VII, No. 1 / Juni 2015, ISSN 2085-4552, 14-19.