

DAFTAR PUSAKA

- Agustinus Sirumapea, S. R. M. (2017). *Aplikasi Augmented Reality Katalog Baju Menggunakan Smartphone Android*.
- Al-Ghifari Rajmah, M., Adrian, M., & Barja Sanjaya, M. (2017). *APLIKASI ALCHEMIST MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN KIMIA SMA APPLICATION ALCHEMIST USING AUGMENTED REALITY BASED ANDROID FOR CHEMICAL SENIOR HIGH SCHOOL*.
- Alwi, S. (2017). *PROBLEMATIKA GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. In *Problematika Guru dalam Media Itqan* (Vol. 8, Issue 2).
- Chrisye Imanuel Luther 1, V. T. 2, R. S. 3. (2020). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pakaian Adat Nusantara Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JIKOMSI Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 3(2), 26–33.
- Dermawan, T. M. A., Khairani, S., & Budiman, A. (2020). *SIMULASI LALU LINTAS BERKENDARA BERBASIS 3D DI PEREMPATAN JALAN*. www.snastikom.com
- Dicki Alamsyah, A. P. (2019). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ginjal Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Android. *International Journal of Artificial Intelligence*, 6(1), 53–74.
<https://doi.org/10.36079/lamintang.ijai-0601.32>
- Dimas, R., & Wiguna, Y. (2019). *PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY*. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 3, Issue 1).

- Dwi Agus Kurniawan, B. A. S. X. B. N. . N. (2019). *Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi*.
- Febiharsa, D., & Magister Pend Kejuruan PPs UNNES, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia*.
- Firmansyahputra, B., & Cherid, A. (2020). Aplikasi Multimedia Pengenalan Huruf Alfabet, Buah dan Hewan Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer*, 9(3), 173. <https://doi.org/10.22441/incomtech.v9i3.7173>
- Gede, I., Sudarmayana, A., Kesiman, W. A., Sugihartini, N., Studi, P., & Teknik Informatika, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI-SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1).
- Hamdani, A., Mahmudi, A., & Auliasari, K. (2020). AUGMENTED REALITY PENGENALAN ORGAN DALAM MANUSIA MENGGUNAKAN METODE MARKER BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 1).
- hukiyana. (2021). *PENGEMBANGAN MODUL IPA BERDASARKAN NILAI-NILAI KESILAMAN PADA MATERI SISTEM EKSKRESI MANUSIA KELAS VIII SMP NEGERI 22 BANDAR LAMPUNG*.
- Juanda, N., & Atmaja, D. (2018). *PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 3D TATA SURYA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DENGAN ANDROID* (Vol. 17).

- Legiawan, M. K., & Agustina, D. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sistem Eksresi Manusia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android (Studi Kasus Ma Tanwiriyyah Cianjur). *Media Jurnal Informatika*, 13(1). <http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>
- Maulani, G., Jessyca, C., Saragih, D. E., Informasi, S., Tangerang, R., Informatika, T., & Jenderal, J. (2018). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. *UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta*.
- Muhammad Fayiz, N. H. , U. D. , A. R. (2020). *Augmented Reality sebagai Media Related papers*. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY*. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Nasriani Utami Nautu. (2019). *GAMBARAN KADAR GLUKOSA URINE DAN BERAT JENIS URINE PADA PENDERITA DIABETES MELITUS DI RSUD.PROF.DR. W. Z. JOHANNES KUPANG TAHUN 2019*.
- Nigel Fernandarisky, O., Mahmudi, A., & Zulfia Zahro, H. (2020). PENGENALAN TANAMAN OBAT FAMILY ZINGIBERACEAE DAN MANFAATNYA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 1).
- Novitasari, A. L. (2019). APLIKASI PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 3, Issue 2).

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* (Vol. 14, Issue 2). www.unity3d.com.

Nuning Ditya Putri, H. A. A. P. (2019). *Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Barang Sejarah pada Istana Kadriah Kota Pontianak*.

Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).

Pendidikan, J., Perkantoran, A., Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

Pendidikan, J. T., & Pradana, R. W. (2020). *PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI INDONESIA*.

Pustikayasa, I. M. (2019). Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53–62. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.281>

Rachmanto, A. D., & Sidiq Noval, M. (2018). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROMOSI UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG MENGGUNAKAN UNITY 3D. In *Jurnal FIKI: Vol. IX* (Issue 1). <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>

- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN IPA KELAS 3 SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*.
- Rahman, F. (2020). Pengenalan Gedung Kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe Menggunakan Voice Information Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Infomedia*, 5(1).
- Regina Marcellina Pailah, Rizal Sengkey, & Brave Angkasa Sugiarto. (2021). *E-Brochure Introduction of Electronic Information and Transaction Laws Regarding Fake News*.
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI FUNCTIONS AND TYPES OF LEARNING MEDIA IN ACCOUNTING LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1).
- Stefano Mongi, L., M Lumenta, A. S., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Journal Teknik Informatika*, 14(1).
- Syaipul Ramdhan, Shanti Ria Serepia Siregar, & Dewi Itarini. (2020). *Pengembangan Aplikasi Tuntunan Salat Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*.
- Yusuf, D. H., Ady, P., Kurniawan, S. T., & Sularsa, A. (2020). *PERANCANGAN MARKER KARTU DAN UI PADA APLIKASI PEMBELAJARAN ALFABET BILINGUAL BERBASIS AUGMENTED REALITY CARD AND UI MARKER DESIGN IN BILINGUAL ALPHABET LEARNING APPLICATION AUGMENTED REALITY BASED*.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Agustus*, 1(1), 18–21.

Zwingly Ch Rawis, V. T. B. A. S. (2018). *Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan.*