

Daftar Pustaka

- Almeida, F., & Simoes, J. (2019). The role of serious games, gamification and industry 4.0 tools in the education 4.0 paradigm. *Contemporary Educational Technology, 10*(2), 120–136. <https://doi.org/10.30935/cet.554469>
- Auliana, R., Sendjaja, S. D. P. D., Kirana, V. N., Pada, K., Universitas, K., Ut, T., Ii, B. A. B., Pustaka, T., Francisco, A. R. L., Yusuf, D. M., goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., Anggraeni, nita D., U, M. P. M. A. D., Ii, B. A. B., Manajemen, P., Daya, S., Iii, B. A. B., Ii, B. A. B., Unitex, P. T., ... Siagian. (2013). Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Berbasis Multimedia. *Journal of Chemical Information and Modeling, 53*(9), 1689–1699. <http://jurnal.unmer.ac.id/jbm/article/download/70/11><http://repository.unpas.ac.id/5617/6/BAB> III nita - revisi.pdf<http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/5617><http://repositary.ut.ac.id/4408/2/SKOM4101-M1.pdf>
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana, 9*(1), 1–5.
- Diah, I., & Nita, S. (2018). Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and*

Information Technology, 1(2), 68–75. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>

Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>

Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>

Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>

Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.41>

Haryani, P., Industri, F. T., Informatika, J. T., Triyono, J., Industri, F. T., & Informatika, J. T. (2017). *AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF*. 8(2), 807–812.

Hidayat, E. W., Rachman, A. N., & Azim, M. F. (2019). *Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality*. 5(1), 54–61.

Huang, T., Yang, C., Hsieh, Y., & Wang, J. (2018). ScienceDirect Augmented reality

(AR) and virtual reality (VR) applied in dentistry. *Kaohsiung Journal of Medical Sciences*, 34(4), 243–248. <https://doi.org/10.1016/j.kjms.2018.01.009>

Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 73–78.

Informatika, P. S., & Reality, A. (2018). *RANCANG BANGUN APLIKASI EDUKASI HARDWARE KOMPUTER BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN ANDROID*. 11(4), 310–320. <https://doi.org/10.30998>

Islam, M. A., Alam, F., Solayman, M., Khalil, M. I., Kamal, M. A., Gan, S. H., Wulansari, N., Mahawati, E., Hartini, E., Betteng, R., Wu, H., Ballantyne, C. M., Thorens, B., Mueckler, M., Li, W., Yuan, G., Pan, Y., Wang, C., Chen, H., ... Perkeni. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title. *Isbn*, 4(1), 121–138. <https://doi.org/10.1016/j.cell.2017.12.025><http://www.depkes.go.id/resources/download/info-terkini/hasil-risikesdas-2018.pdf><http://www.who.int/about/licensing/>

Karisman, A. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6(1), 18–30. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v6i1.166>

- Karwati, E. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Minat Belajar Mahasiswa STKIP Pasundan. *Jurnal Olahraga*, 1(1), 16–25. <https://doi.org/10.37742/jo.v1i1.39>
- Liu, X., Sohn, Y.-H., & Park, D.-W. (2018). Application development with vuforia and unity 3D. *International Journal of Applied Engineering Research*, 13(21), 43. https://www.ripublication.com/ijaer18/ijaerv13n21_33.pdf
- Mauludin, R., Sukanto, A. S., & Muhandi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). *PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*. 1(3), 31–36.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>
- Myori, D. E., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional*, 5(2), 102–109.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/article/view/106832/102672>

Ni, R., Sri, M., Dewi, P., Tinggi, S., & Bogor, P. (2020). *Implementasi Konsep Responsible Tourism Marketing (Rtm) Di Desa Wisata Jatimulyo Kabupaten Kulonprogo Yogyakarta*. 18(2). <https://doi.org/10.36275/mws>

Otero, A. R. (2018). System Development Life Cycle. In *Information Technology Control and Audit*. <https://doi.org/10.1201/9780429465000-8>

Parlika, R., Nisaa, T. A., Ningrum, S. M., & Haque, B. A. (2020). Studi Literatur Kekurangan dan Kelebihan Pengujian Black Box. *Teknomatika*, 10(02), 131–140.

Permana, A. P., Nurhayati, O. D., & Martono, K. T. (2016). Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Pemantauan Titik Reklame Kota Semarang Menggunakan QR-Code Berbasis ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 295. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.2.2016.295-304>

Putri, D. I., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2016). Perancangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 124. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.124-132>

Rusnandi, E., Sujadi, H., Fibriyany, E., & Fauzyah, N. (2016). *Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar*.

Sánchez-Acevedo, M. A., Sabino-Moxo, B. A., & Márquez-Domínguez, J. A. (2018). Mobile Augmented Reality. *Virtual and Augmented Reality*, 200–221. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5469-1.ch010>

Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162. <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>

Setiawan, A. B., Kom, M., Widodo, D. W., & Kom, S. P. M. (2018). *ARTIKEL PENERAPAN TEKNOLOGI AUGEMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI TOKO ANUGRAH JAYA BLORA Oleh : UUN KURNIAWAN Dibimbing oleh : PROGRAM STUDI FAKULTAS UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018. 02(06).*

Soehardi, S., Permatasari, D. A., & Sihite, J. (2020). Pengaruh Pandemi Covid-19 Terhadap Pendapatan Tempat Wisata dan Kinerja Karyawan Pariwisata di Jakarta. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.216>

Sugilar, H. (2019). Multimedia Matematika di Era Digital Mathematics Multimedia in the Digital Age. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro (SENTER 2019), Inovasi Sains dan Teknologi Berkelanjutan dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0*, Hal 442-451.

Syafrizal, A., Erwadi, Y., & Eddika, Y. R. (2020). Pengenalan Objek Wisata Alam Di Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu Dengan Menggunakan Karakter 3D

Adobe Premiere dan Blender. *Pseudocode*, 7(2), 134–142.
<https://doi.org/10.33369/pseudocode.7.2.134-142>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Wijayanto, B. A., & Sumirat, E. W. (2009). Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah Tingkat Pertama. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi* –, 1(4), 2088–2154.

WWD. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia. *Medcom,Id*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.33087/ekonomis.v4i2.179>

yusril, farhania putri. (2019). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM BIDANG PENDIDIKAN (E-education)*. 2(1).
<https://doi.org/10.31219/osf.io/ycfa2>