

DAFTAR PUSTAKA

- Jumarlis, M. (2018). Aplikasi Pembelajaran Smart Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(1), 52–58. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i1.238.52-58>
- Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20852>
- Kusumaning Putri, I., Wahyu Wibowo, D., & Saputri, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Augmented Reality dan Voice Recognition Benda Rumah dengan Bahasa Inggris. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 52–58.
- Maharani, D., Efendi, R., & Johar, A. (2019). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Korea (Hangul). *Jurnal Rekursif*, 7(1), 77–90.
- Maramis, M., ... A. L.-J. T. E., & 2016, undefined. (2016). Markho I Maramis. *Ejournal.Unsrat.Ac.Id*, 5(1), 40–48. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/11542>
- Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2018). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 6(1), 26. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i1.23726>
- Mongilala, M. M., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 465–474.
- Alfiansyah. (2018). Perancangan Augmented Reality Pengenalan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Repository Universitas Esa Unggul*, 6, 14. <https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-12193-jurnal.Image.Marked.pdf>

- Mustaqim, I. (2016). *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. *13*(2), 174–183.
- Pillai, S. K., Iksan, N., Arif, H. A., & Panessai, I. Y. (2021). *Kemudahan Penggunaan Augmented Reality sebagai Alat Bantu Pembelajaran Online bagi Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Siswa Dalam Seni Ukiran Kayu*. 48–57. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0302.256>
- Jumarlis, M. (2018). Aplikasi Pembelajaran Smart Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, *10*(1), 52–58. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i1.238.52-58>
- Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, *13*(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20852>
- Kusumaning Putri, I., Wahyu Wibowo, D., & Saputri, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Augmented Reality dan Voice Recognition Benda Rumah dengan Bahasa Inggris. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 52–58.
- Maharani, D., Efendi, R., & Johar, A. (2019). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Korea (Hangul). *Jurnal Rekursif*, *7*(1), 77–90.
- Maramis, M., ... A. L.-J. T. E., & 2016, undefined. (2016). Markho I Maramis. *Ejournal.Unsrat.Ac.Id*, *5*(1), 40–48. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/11542>
- Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2018). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, *6*(1), 26. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i1.23726>
- Mongilala, M. M., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, *14*(4), 465–474.

- Alfiansyah. (2018). Perancangan Augmented Reality Pengenalan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Repository Universitas Esa Unggul*, 6, 14. <https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-12193-jurnal.Image.Marked.pdf>
- Mustaqim, I. (2016). *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. 13(2), 174–183.
- Pillai, S. K., Iksan, N., Arif, H. A., & Panessai, I. Y. (2021). *Kemudahan Penggunaan Augmented Reality sebagai Alat Bantu Pembelajaran Online bagi Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Siswa Dalam Seni Ukiran Kayu*. 48–57. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0302.256>
- Qadr, F., Prasetijo, A. B., Windasari, I. P., Komputer, D. T., Teknik, F., & Diponegoro, U. (2019). *Aplikasi “Pengenalan Hewan” Untuk Anak*. XI(2).
- Rahman, F., & Santoso. (2015). Aplikasi pemesanan undangan online. *Sains Dan Informatika*, 1(2), 78–87.
- Sari, W. S., Dewi, I. N., & Setiawan, A. (2012). Multimedia Presentasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Pengenalan Pancaindra dalam Mendukung Mata Pelajaran IPA Tingkat Sekolah Dasar. *Isbn*, 2012(Semantik), 24–29.
- Science, A. (2021). 3 1,2,3. 7(6), 3658–3672.
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 28. <https://doi.org/10.15575/join.v1i1.8>
- Supriono, N., & Rozi, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1), 53–61. <https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.652>
- Teknologi, J., Jtsi, I., Ramadhan, A. F., Putra, A. D., Surahman, A., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR)*. 2(2), 24–31.

- Wahyudi, I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia*. V(1), 135–138. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Yulsilviana, E., Basrie, B., & Saputra, A. W. (2017). Implementasi Augmented Reality Pemasaran Rumah Pt. Rika Bersaudara Sakti Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur Perumahan. *Sebatik*, 17(1), 11–15. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v17i1.80>
- Yunanto, A. A., Fitriana, D. A., Mukhti, M. F., Kristania, M., & Nadhif, N. (2020). Aplikasi Edukasi Pengenalan Profesi Pemadam Kebakaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 288. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i3.6539>
- Zulfiani, Susanti, B. H., & Qumillaila. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Developing Android Augmented Reality As a Learning Media of. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 57–69.