

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Zuliansyah, “PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HEWAN LANGKA DI LINDUNGI DI INDONESIA,” 2021. [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [2] A. F. Ramadhan, A. D. Putra, dan A. Surahman, “APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, 2021.
- [3] J. D. Gotama, Y. Fernando, dan D. Pasha, “PENGENALAN GEDUNG UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA BERBASIS AUGMENTED REALITY,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 2, no. 1, hlm. 28–38, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [4] A. Harahap dan A. Sucipto, “PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY (AR) PADA MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPONEN ELEKTRONIKA BERBASIS ANDROID,” 2020.
- [5] D. Handayani dan A. P. Suri, “Rancangan Sistem Aplikasi Edukasi Augmented Reality Mengenal Daerah Nusantara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Unity,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 5, hlm. 1530, Okt 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i5.4940.
- [6] A. Wimatra, Sunardi, R. Khair, I. Idris, dan A. Santosa, “APLIKASI AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA EDUKASI,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [7] A. Pramono dan M. D. Setiawan, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan,” vol. 3, 2019.

- [8] N. Rianto, A. Sucipto, dan R. Dedi Gunawan, “Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan),” 2021. [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [9] M. Fahmizher dan R. Hartono, “PEMBUATAN APLIKASI DENAH BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) MODEL MARKER BASIC TRACKING MENGGUNAKAN METODE MDLC,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, hlm. 2830–7062, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3%20s1.3550.
- [10] A. A. Kurniasari, T. D. Puspitasari, dan A. D. S. Mutiara, “PENERAPAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC) PADA A MAGICAL AUGMENTED REALITY BOOK BERBASIS ANDROID,” *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 17, no. 1, hlm. 19–32, Jun 2023, doi: 10.35457/antivirus.v17i1.2801.
- [11] A. W. Prayugha dan F. Zuli, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING,” *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik LIMIT’S*, vol. 16, no. 2, 2021.
- [12] F. B. Setiawan, O. J. A. Wijaya, L. H. Pratomo, dan S. Riyadi, “Sistem Navigasi Automated Guided Vehicle Berbasis Computer Vision dan Implementasi pada Raspberry Pi,” *Jurnal Rekayasa Elektrika*, vol. 17, no. 1, hlm. 7–14, Mar 2021, doi: 10.17529/jre.v17i1.18087.
- [13] S. Fauzan, T. Riyanto, dan Alamsyah, “PENGARUH FASILITAS KAMPUS, KUALITAS PENGELOLAAN PARKIR DAN DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA UNIVERSITAS PAMULANG,” *Jurnal Mahasiswa Manajemen*, vol. 3, 2022.

- [14] D. R. Putra dan M. A. Nugroho, “PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAN JASA,” 2019.
- [15] F. A. Kafilahudin dan M. Akbar, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality,” *sudo Jurnal Teknik Informatika*, vol. 3, no. 1, hlm. 31–40, Mei 2024, doi: 10.56211/sudo.v3i1.469.
- [16] M. R. Wildan, “Volume 2 Nomor 10 Oktober 2023 PENGEMBANGAN APLIKASI BERGERAK BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK ORIENTASI MAHASISWA BARU FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA,” vol. 2, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- [17] T. Zebua, B. Nadeak, dan S. Bahagia Sinaga, “Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D,” *Agustus*, vol. 1, no. 1, hlm. 18–21, 2020.
- [18] A. Hariadi dan D. Irwanto, “Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya (Studi Kasus : Bimbingan Belajar Buah Hatiku Kec. Solear, Kab. Tangerang, Banten),” 2022. [Daring]. Tersedia pada: <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia>
- [19] A. Y. Mubarroq, M. A. Ichwanto, dan A. Sokhe, “Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Animasi 3d Pada Mata Pelajaran Konstruksi Utilitas Gedung Menggunakan Software SketchUp,” *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, vol. 8, no. 4, hlm. 2833–2840, Okt 2024, doi: 10.70609/gtech.v8i4.5471.