

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. P. Cruzado, T. L. Cespedes, G. P. Bohorquez Coria, and J. L. Herrera Salazar, "Geobook: Mobile App with Augmented Reality for Learning Geometry," *Proc. 2020 IEEE Eng. Int. Res. Conf. EIRCON 2020*, 2020, doi: 10.1109/EIRCON51178.2020.9253759.
- [2] L. R. G. Sukma, S. Prayitno, B. Baidowi, and A. Amrullah, "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 13 Mataram," *Palapa*, vol. 10, no. 2, pp. 198–216, 2022, doi: 10.36088/palapa.v10i2.1897.
- [3] N. A. Nasution, A. Satria, F. Ramadhani, and N. Maulida, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality dan Java Desktop Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangunan," vol. 04, no. 1, pp. 23–32, 2023.
- [4] R. S. Untari, F. N. Hasanah, M. D. K. Wardana, and M. I. Jazuli, "Pengembangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 7, no. 5, p. 190, 2022, doi: 10.17977/jptpp.v7i5.15238.
- [5] A. R. Gudiño León., R. J. Acuña López., and V. G. Terán Torres., "Análisis Software Development Kit & Metode Augmented Reality: Tinjauan Sistematis," vol. 7, no. 2, p. 6, 2021.
- [6] S. Informasi, U. Amikom, and K. Kunci, "EVALUASI AUGMENTED REALITY BANGUN RUANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta Abstraksi Keywords : Pendahuluan Tinjauan Pustaka," vol. 5, no. 1, 2023.
- [7] D. A. Afthori, D. Kurniadi, and A. R. Atmadja, "Perancangan Media Interaktif Rumus Bangun Ruang Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android," *Integr. (Information Technology Vocat. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 9–13, 2019.
- [8] A. N. Mutia, A. Apriyanto, and A. A. Hakam Dani, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Bangun Ruang Augmented Reality Berbasis Android Pada Smp Negeri 8 Palopo," *Klasikal J. Educ. Lang. Teach. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp.

- 1–11, 2019, doi: 10.52208/klasikal.v1i2.29.
- [9] V. No, B. Desi, D. Arianti, M. Djamaluddin, and H. Sabila, “Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Pemerintah Indonesia melalui program Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada semua jenjang pendidikan [1]. Pada tahun aj,” vol. 6, no. 2, pp. 478–490, 2023.
- [10] F. Rozi, R. R. Kurniawan, and F. Sukmana, “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Matematika,” *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.,* vol. 6, no. 2, pp. 436–447, 2021, doi: 10.29100/jipi.v6i2.2180.
- [11] P. Haryani and J. Triyono, “Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.,* vol. 8, no. 2, p. 807, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i2.1614.
- [12] S. Maulana, T. Suryana, P. Studi, T. Informatika, U. K. Indonesia, and A. Mobile, “RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED AUGMENTED REALITY APPLICATIONS TO SIMULATE TILE PRODUCTS TO CONSUMERS IN BUILDING MATERIALS SHOPS,” vol. 3, pp. 1–8, 2023.
- [13] A. Nugroho and B. A. Pramono, “APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG,” vol. 14, pp. 86–91, 2017.
- [14] N. Z. Fitria, T. N. Damayanti, and D. N. Ramadan, “Proyeksi Bangun Ruang Orthogonal Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Bengkel Mekanikal dan Elektrikal Orthogonal Space Building Projection Using Augmented Reality As A Learning Media In Mechanical And Electrical Works,” *e-Proceeding Appl. Sci.,* vol. 5, no. 2, pp. 1722–1731, 2019, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedsci>

ence/article/view/9651

- [15] Z. Muhamad, "Jurnal Teknik Informatika Atmaluhur," *J. Tek. Inform. Atmaluhur*, vol. 6, no. 1, p. 40, 2018.