

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Fathur Rojib and D. Ratnawati, “Pengembangan Augmented Reality (Ar) Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Kelas X,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform., vol. 7, no. 6, pp. 3647–3654, 2024, doi: 10.36040/jati.v7i6.7739.*
- [2] R. P. Dhaniawaty, A. L. Suci, and B. Hardiyana, “Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VII,” *J. Teknol. dan Inf., vol. 11, no. 2, pp. 183–194, 2021, doi: 10.34010/jati.v11i2.5574.*
- [3] H. F. Dalimunthe and P. Simanjuntak, “Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality,” *Comput. Sci. Ind. Eng., vol. 9, no. 2, pp. 24–31, 2023, doi: 10.33884/comasiejournal.v9i2.7624.*
- [4] O. Diana, N. S. Putri, F. Islamiah, T. Andini, and A. Marini, “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap hasil Belajar Siswa Sekolah dasar,” *JPDSH J. Pendidik. Dasar Dan Sos. Hum., vol. 2, no. 2, pp. 365–376, 2022, [Online]. Available: <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>*
- [5] D. Anderson, J. Pragantha, and D. A. Haris, “Pembuatan Game Augmented Reality First Person Shooter ‘Apocalyptic Reality’ Dengan Vuforia,” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf., vol. 9, no. 2, p. 83, 2021, doi: 10.24912/jiksi.v9i2.13111.*
- [6] D. A. Pangestu, F. Fauziah, and N. Hayati, “Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Mengenai Lapisan Atmosfer Menggunakan Algoritma Fast Corner,” *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform., vol. 5, no. 2, p. 67, 2022, doi: 10.29100/jipi.v5i2.1759.*
- [7] D. S. Utomo, I. Arwani, and W. S. Wardhono, “Implementasi Mobile

- Augmented Reality Pada Aplikasi Pemilihan Sarana Dan Prasarana Laboratorium Sekolah Menengah Atas,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 3, pp. 224–235, 2021.
- [8] L. Lorenza, D. Surani, and A. Fricticarani, “Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran Tik Kelas X di SMA Negeri 1 Ciruas,” *J. Educ.*, vol. 06, no. 02, pp. 15109–15120, 2024, [Online]. Available: <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/4438%0Ahttps://jonedu.org/index.php/joe/article/download/4438/4290>
- [9] S. Djafar and D. Novian, “Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer,” *Jambura J. Informatics*, vol. 3, no. 1, pp. 44–57, 2021, doi: 10.37905/jji.v3i1.10440.
- [10] M. Siddiq, A. Hafizh, A. D. Prasetyawan, and D. Ratnawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Output Komputer dengan Teknologi Augmented Reality,” *Semin. Nas. Amikom Surakarta 2023*, no. November, pp. 934–948, 2023.
- [11] R. Wahyuddin, A. Sucipto, and T. Susanto, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Multiple Marker Pada Pengenalan Komponen Komputer,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 3, pp. 278–285, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i3.2034.
- [12] D. R. Andrian, A. Huda, and L. Mursyida, “Rekayasa Aplikasi Media Pembelajaran Perangkat Komputer Berbasis Augmented reality Dalam Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMKN 1 Tanjung Raya,” *Jav. J. Vokasi Inform.*, pp. 124–132, 2023, doi: 10.24036/javit.v3i3.159.
- [13] D. T. P. Yanto, “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik,” *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol. 19, no. 1, pp. 75–82, 2021, doi: 10.24036/invotek.v19i1.409.

- [14] R. Reno, "Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 19, 2021, doi: 10.24014/rmsi.v7i1.10531.
- [15] W. Alexandra, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, pp. 107–116, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i1.1864.
- [16] M. B. Nendya, B. Susanto, G. I. W. Tamtama, and T. J. Wijaya, "Desain Level Berbasis Storyboard Pada Perancangan Game Edukasi Augmented Reality Tap The Trash," *Fountain Informatics J.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–6, 2023, doi: 10.21111/fij.v8i1.8836.
- [17] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, "Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan PT Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions," *J. Digit. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, p. 22, 2021, doi: 10.32502/digital.v4i1.3163.