

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi Apriansyah, Dhimas Mulia Anuagraha, Galuh Prakoso, K. N. E., Rudi, & Priyana. (2017). Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less Augmented Reality Berbasis Android. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i1.1312>
- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013). *PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI FISIKA PADA MATERI CAHAYA DENGAN APLIKASI FLASH BERBASIS ANDROID* Retno Dian Anggraeni, Rudy Kustijono. 3(1), 11–18.
- Anugerah, A. K., N, Y. I., & Utoro, R. K. (2018). Pendeteksian Markerless Pada Aplikasi Augmented Reality (AR) Tuntunan Shalat Sesuai Mazhab Syafi'i Menggunakan Algoritma FAST. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(1), 17–29. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v4i1.709>
- B. B. Agarwal, S. P. Tayal, M. G. (2009). Software Engineering and Testing: An Introduction (Computer Science). In *Jones & Bartlett Publishers* (Vol. 4, Issue 3). <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150>
- Chen, S. Y., & Liu, S. Y. (2020). Using augmented reality to experiment with elements in a chemistry course. *Computers in Human Behavior*, 111(April), 106418. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106418>
- Dianrizkita, Y., Seruni, H., & Agung, H. (2018). Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented Reality Pada Bangun Ruang. *Jurnal Simantec*, 6(3), 121–128.

- Ernawati, R. S., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(3), 512–523. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v3i3.671>
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*, 6(1), 1–15. <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- Heru Kurniawan Ramadani, H. K. R., & Walidini Syaihul Huda. (2020). Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Explore IT! : Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika*, 12(2), 87–92. <https://doi.org/10.35891/explorit.v12i2.2281>
- Khan, T., Johnston, K., & Ophoff, J. (2019). The Impact of an Augmented Reality Application on Learning Motivation of Students. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2019. <https://doi.org/10.1155/2019/7208494>
- Luh, N., Yusasrini, A., Tp, S., Puspawati, I. G. K. D., Tp, S., Si, M., Aagn, I., Jambe, A., Si, M., Ilmu, J., & Teknologi, D. A. N. (2013). PENUNTUN PRAKTIKUM KIMIA DASAR. In *Penuntun Praktikum Kimia Dasar*. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pendidikan_dir/f776063cc51f7c34f792fb077d683faa.pdf
- M Teguh Prihandoyo. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.

- Macariu, C., Iftene, A., & Gifu, D. (2020). Learn chemistry with augmented reality. *Procedia Computer Science*, 176, 2133–2142.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.09.250>
- Masri, M., & Lasmi, E. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless. *Journal of Electrical Technology*, 3(3), 40–47.
www.kajianpustaka.com
- Nasution, I. Y. (2019). *Penerapan algoritma brute force untuk pengenalan gerakan sholat berdasarkan empat madzhab berbasis augmented reality*.
- P., K. H. B., Buchori, A., & Aini, A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 6(1), 61–69.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.
<https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Putra, G. A., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2017). Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 5(1), 29.
<https://doi.org/10.147110/jtsiskom.5.1.2017.29-36>
- Rahayu, A., Rahayu, T. P., Walidi, L., & Kusuma, B. (2017). *Panduan Pratikum Kimia Dasar*.
- Safitri, I. M. (2019). *Perancangan Game ' Myroom ' Untuk Mempermudah Dalam Menata Kamar Menggunakan*

Markerless Augmented Reality. 93.

- 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>
- Syahril Amin. (2020). *PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN ALAT-ALAT PRAKTIK LABORATORIUM KIMIA BERBASIS AUGMENTED REALITY*. 5(1). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Wardiyah, M.Si., A. (2016). *Modul Bahan Ajar Cetak Farmasi : Praktikum Kimia Dasar*. <http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wp-content/uploads/2017/08/Praktikum-Kimia-Dasar-Komprehensif.pdf>
- Yos F. da Lopes, W. B. (2019). MODUL : PENGENALAN PERALATAN LABORATORIUM KIMIA. *Module*, 1–6.
- Zheng, M., & Waller, M. P. (2017). ChemPreview: an augmented reality-based molecular interface. *Journal of Molecular Graphics and Modelling*, 73, 18–23. <https://doi.org/10.1016/j.jmgm.2017.01.019>