

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, I., Darusalam, U., & Benrahman, B. (2020). Perancangan Pembelajaran Bangun Ruang 3 Dimensi Berbasis Android. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 89. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1894>
- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 346–352. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.79>
- Barkah, M. A. (2018). *Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi–Candi Di Malang Raya Berbasis Mobile Android (Doctoral dissertation. Universitas Kanjuruhan Malang*. 1–6.
- Che Dalim, C. S., Sunar, M. S., Dey, A., & Billinghamurst, M. (2020). Using augmented reality with speech input for non-native children’s language learning. *International Journal of Human Computer Studies*, 134, 44–64. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.10.002>
- Christian, A., Rosnelly, R., & Utama. (2020). *KOMPONEN LAPTOP MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. 8(2), 152–160.
- Gargrish, S., Mantri, A., & Kaur, D. P. (2020). Augmented reality-based learning environment to enhance teaching-learning experience in geometry education. *Procedia Computer Science*, 172(2019), 1039–1046. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.152>

- Gema Kharismajati, Rusydi Umar, S. (2020). Inovasi Promosi Obyek Wisata Purbalingga Menggunakan Teknologi Virtual Reality 360 Panorama Berbasis Android. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 3(2), 62–68. <https://doi.org/10.33387/jiko.v3i2.1756>
- Haq, N. M. (2020). Augmented Reality Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 100–108. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.229>
- Huda, N., & Purwaningtias, F. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 6(2), 116. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v6i2.257>
- Khoirunnisa, S. E., Rahayu, S., & Natalia, N. (2020). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Program Studi Teknik Komputer Politeknik Sukabumi Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur. *SEMNASTERA (Seminar Nasional Teknologi Dan Riset Terapan)*, 2, 81–86.
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhandi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>
- Prasetyo, P., & Meizar, A. (2020). Perancangan Aplikasi Surah Al-Fatihah Augmented Reality Android Dengan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Mahasiswa*

*Fakultas ...*, 1125–1132.

- Rahman, M. S. (2019). Aplikasi Rekapitulasi Kuesioner Hasil Proses Belajar Mengajar Pada Stmik Indonesia Banjarmasin Menggunakan Java. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 165.  
<https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2231>
- Saputra, O. (2018). Revolusidalam Perkembangan Astronomi: Hilangnya Pluto Dalam Keanggotaan Planet Pada Sistem Tata Surya. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1(2), 71.  
<https://doi.org/10.23887/jfi.v1i2.13992>
- Utami, I. W. P., Lutfi, I., Jati, S. S. P., & Efendi, M. Y. (2019). Effectivity of augmented reality as media for history learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(16), 83–96.  
<https://doi.org/10.3991/ijet.v14i16.10663>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.

*Lembar ini sengaja dikosongi*