

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Maswari, K. L., & Permana, I. K. A. A. (2023). Augmented reality to INSTIKI building recognition using marker based method. *Jurnal Mantik*, 7(2), 1255–1263.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133.
- Chani Saputri, D. S., & Susilowati, D. (2022). Augmented Reality in Indonesia's Primary School: Systematic Mapping Study. *International Journal of Engineering and Computer Science Applications (IJECSA)*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.30812/ijecsa.v1i1.1817>
- Hasanah, N., Triyono, M. B., Pratama, G., & Paramartha, I. (2021). Markerless Augmented Reality in Construction Engineering Utilizing Extreme Programming. *Journal of Physics: Conference Series*, 1737(1), 012021.
- Hatmojo, Y. I., Maryadi, T. H. T., Badarudin, R., & Indrawati, B. (2021). Mobile augmented reality application for component identification. *Journal of Physics: Conference Series*, 2111(1), 012039.
- Hermawan, H., Saputra, D. I. S., & Hariawan, A. (2022). Markerless Augmented Reality Motorcycle Engine Using Database for Interactive Online Learning Media. *International Journal of Mechanical Engineering*, 7(1), 515–523.
- Hidayatullah, A. S. (2022). Rancang Bangun Media Promosi Perumahan Bukit Kemiling Permai Berbasis Aplikasi Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Pintar*, 2(3).
- Melsy, P., Tyas, S. S., & Rahayu, D. M. (2024). Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Tentang Museum Tekstil. *Engineering and Technology International Journal*, 6(01), 29–37.
- Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2024). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android: Implementation of Markerless Augmented Reality Method as an Android-based Home Furnishing Promotion Media. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 71–77.
- Pratama, J., & Wendy, W. (2021). Perancangan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran Sistem Anatomi Tumbuhan Sekolah Dasar Berbasis Android. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 2(3), 38–49.
- Putra, A. D., Susanto, M. R. D., & Fernando, Y. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering, and Informatics*, 1(2), 32–34.
- Rahmawati, R., Rahmawati, F., Putri, R. D., Nurdin, N., & Rizal, Y. (2022). Pengembangan Virtual Reality dalam Upaya Meningkatkan Kesiapan Mahasiswa untuk Menghadapi Pengenalan Lapangan Persekolahan. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10016–10025. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4178>

- Ridha, M., Arifitama, B., & Syahputra, A. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Kejuruan Atlantis Depok Menggunakan Marker Based Tracking. *JURNAL INDUSTRI KREATIF DAN INFORMATIKA SERIES (JIKIS)*, 2(1), 11–19.
- Satria, B., & Franz, A. (2023). Membangun Aplikasi Pengenalan Topeng Hudoq Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 6, 103–110.
- Suksma, C. W., Margunayasa, I. G., & Werang, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4261–4275.
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi penggolongan hewan kelas V sekolah dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69.
- Aini, I. N. Q., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 178–184.
- Andriati, W. (2023). SISTEM INFORMASI PELAPORAN REALISASI E-ORDER BERBASIS WEB PADA PEMERINTAH KOTA JAKARTA TIMUR. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 10(1), 24–31.
- Anjasmara, V. M., & Sumitro, A. H. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Masjid Darul Arham Menggunakan Metode V-Model dan UAT (User Acceptance Testing). *Information System For Educators And Professionals: Journal of Information System*, 8(1), 47–58.
- Anwari, V. B., Ferdiansyah, F., & Samsinar, S. (2020). Implementasi Sistem Informasi Kasir Pada Rakab Mercon Berbasis Web. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 4(3), 1–8.
- Ardhy, F., Fernanda, F. E., Kurnia, U. I., Alfina, A., Salimu, S. A., Wassalam, O. J. F., Ratnasari, R., Aminudin, N., & Pratama, R. Y. (2023). F, UML Pelatihan Analisis dan Desain Sistem Informasi Menggunakan Unified Modeling Language (UML) di SMK Pelita Madani Kabupaten Pringsewu. *Abdimas Universal*, 5(1), 97–104.
- Devita, M. Z., Andryana, S., & Hidayatullah, D. (2020). Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 14–21.
- Fayiz, M., Hilmy, N., Darusalam, U., & Rubhasy, A. (2020). Augmented Reality sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan Kesultanan Utsmaniyah menggunakan Metode Marker Based Tracking dan Algoritma Fast Corner Detection. *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. Dan Komunikasi)*, 4(2), 138–146.
- Firdaus, A. A., Nashiroh, P. K., & Djuniadi, D. (2020). Hubungan Nilai Matematika dengan Prestasi Belajar Pemrograman Berorientasi Objek pada Siswa Kelas XII Jurusan RPL SMK Ibu Kartini Semarang. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9(1), 32–44.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.

- Fitria, T. N. (2023). Augmented reality (AR) and virtual reality (VR) technology in education: Media of teaching and learning: A review. *International Journal of Computer and Information System (IJCIS)*, 4(1), 14–25.
- Hanief, S., Jepriana, I. W., & Kom, S. (2020). *Konsep Algoritme dan Aplikasinya dalam Bahasa Pemrograman C++*. Penerbit Andi.
- Herlambang, E., & Putra, B. C. (2021). Penerapan Aplikasi Augmented Reality Untuk Menentukan Sepatu Menurut Ukuran Pengguna Menggunakan Metode Markerless. *Ubiquitous: Computers and Its Applications Journal*, 4(2), 61–66.
- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), e14910312823–e14910312823.
- Hidayati, A. T., Widyantoro, A. E., & Ramadhani, H. J. (2023). Perancangan Sistem Informasi Wirausaha Mahasiswa (Siwirma) Berbasis Web dengan Unified Modelling Language (UML). *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(4), 86–107.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108.
- Khaerudin, M., Srisulistiwati, D. B., & Warta, J. (2021). Game edukasi dengan menggunakan unity 3D untuk menunjang proses pembelajaran. *Jsi (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(2), 263–272.
- Krisdiawan, R. A., Priantama, R., & Praramdani, E. (2023). Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection. *Digital Transformation Technology*, 3(1), 38–48.
- Krismayoni, P. A. W., & Suarni, N. K. (2020). Pembelajaran IPA dengan model pembelajaran children learning in science meningkatkan hasil belajar ditinjau dari minat belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 138–151.
- Lestari, S. W., Subhan, M., & Pratama, D. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 162–172.
- Magfirah, T., Arridha, R., Lanja, S., & Rumanama, N. (2021). Android-based English teaching material application at State Polytechnic of Fakfak. *Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 6(1), 136–146.
- Mahfudh, A. A., Nur'aini, S., Wibowo, N. C. H., & Kusnanto, C. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Klasifikasi Hewan Vertebrata Menggunakan Augmented Reality Dengan Marker Based. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(2), 95–103.
- Megasari, A., Suhartini, S., & Muchlis, M. (2021). Penerapan Metode User Centered Design Pada Rancang Bangun Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce: Studi Kasus Toko Martijo 123. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 2(1), 16–33.

- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 88–103.
- Oktavia, W., Sucipto, A., & Rusliyawati, R. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace untuk Produk Titik Media Reklame Perusahaan Periklanan (Studi Kasus: P3I Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 8–14.
- Pangestu, A. D., & Utami, L. A. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Sdn Cawang 12 Pagi. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 7(1), 25–34.
- Prayugha, A. W., & Zuli, F. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Research Lembaran Publikasi Ilmiah*, 4(1), 12–17.
- Putra, F. D., Riyanto, J., & Zulfikar, A. F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset pada Universitas Pamulang. *Journal of Engineering, Technology & Applied Science*, 2(1), 32–50.
- Putra, M. G. L., & Octantia, H. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI E-LEARNING BERBASIS GAMIFICATION (STUDI KASUS PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI INSTITUT TEKNOLOGI KALIMANTAN). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(3), 571–578.
- Putri, V. A., Sotyardani, K. C. A., & Rafael, R. A. (2023). Peran artificial intelligence dalam proses pembelajaran mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 615–630.
- Putri, W. P., & Siregar, L. H. (2021). PERANCANGAN MEDIA BERBASIS 3 DIMENSI MENGGUNAKAN BLENDER 3D DI SMK SWASTA TERUNA. *JURNAL VINERTEK (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 1(2), 5–10.
- Rachmad, Y. E., Tampubolon, L. P. D., Purbaratri, W., Sudipa, I. G. I., Ariana, A. A. G. B., Faried, M. I., Atmojo, D., & Kurniawan, H. (2023). *Rekayasa Perangkat Lunak*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rahadiantino, L., Fahmi, A., Aparamarta, H. W., Moerad, S. K., & Shiddiqi, A. M. (2022). Implementasi pembelajaran artificial intelligence bagi siswa sekolah dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 92–101.
- Rahayu, P. M., Kurniawati, W., & Nada, N. Q. (2023). Aplikasi Portal Berita TVRI Jawa Tengah Berbasis Website. *Prosiding Seminar Nasional Informatika*, 1(1), 1–11.
- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) pada Perancangan Ebrochure sebagai Media Promosi Berbasis Android. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 1(1), 61–66.
- Sanjaya, D., Abdurachman, H., Wicaksono, A. A., & Masya, F. (2021). Sistem informasi pengendalian asset kendaraan di perusahaan transportasi. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 6(1), 24–32.

- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran ipa. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 207–212.
- Setyawan, R. A., & Kristanti, H. S. (2021). Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1076–1082.
- Sholeh, M., Suraya, S., & Andika, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Pada Kosakata Peralatan Mebel). *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, 1(1), 64–77.
- Sudipa, I. G. I., Ariantini, M. S., Pomalingo, S., Ridwan, A., Primasari, D., Ariana, A. A. G. B., Ibrahim, R. N., Ilham, R., Arsana, I. N. A., & Irmawati, I. (2023). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Tawfiq, N. E. (2021). Diagnosis of Chronic kidney Disease using Augmented Reality Technique with Unity 3D and Vuforia. *International Journal of Information Technology*.
- Triandini, E., Fauzan, R., Siahaan, D. O., Rochimah, S., Suardika, I. G., & Karolita, D. (2022). Software similarity measurements using UML diagrams: A systematic literature review. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 8(1), 10–23.
- Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104–115.
- Vuforia. (2024). *Vuforia Engine: Market-leading augmented reality*. Vuforia.Com.
- Wahyudi, W., Yahya, M. D., Jenuri, J., Susilo, C. B., Suwarma, D. M., & Veza, O. (2023). Hubungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. *Journal on Education*, 6(1), 25–34.
- Wibowo, M. C. (2022). Pemodelan Dengan Blender 3D. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1–505.
- Wildan, B., Sari, A. P., & Nasution, R. (2021). Sistem Informasi Manajemen Surat Berbasis Web Pada Pt. Clipan Finance Indonesia, Tbk. *Hexagon*, 2(1), 85–90.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 3(5).
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020a). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020b). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.