

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Nistrina, “Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran,” *J. Sist. Informasi, J-SIKA*, vol. 03, no. 01, pp. 1–6, 2021.
- [2] P. Manurung, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19,” *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- [3] R. Khairani and L. Elvitaria, “Augmented Reality Pengenalan Kompleks Perkantoran Kota Bagansiapiapi Berbasis Android,” *J. Comput. Sci. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 38–44, 2021.
- [4] I. Ahmad, S. Samsugi, and Y. Irawan, “Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif,” *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, p. 46, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i1.1521.
- [5] T. Wahyuni, ii Sopiandi, and S. Raharjo, “Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner Berbasis Android,” *INFOTECH J.*, vol. 6, no. 2, pp. 36–43, 2020.
- [6] O. Prasetyo and W. G. Aedi, “Implementasi Teknologi Augmented Reality Untuk Bisnis Properti Rumah Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android (Studi Kasus CV. Tomsland),” *J. Inform. Multi*, vol. 1, no. 4, pp. 275–284, 2023.
- [7] T. Abdulghani and B. P. Sati, “Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran,” *Media J. Inform.*, vol. 11, no. 1, p. 43, 2020, doi: 10.35194/mji.v11i1.770.
- [8] Rohani, “Media Pembelajaran,” *Repository.Uinsu*, p. 234, 2020, [Online]. Available: <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&q=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>.
- [9] V. Damopolii, N. Bitto, and Resmawan, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis,” *Algoritm. J. Math. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 74–85, 2019.
- [10] Y. A. Cahyono, “Komponen Elektronika Dan Cara Kerjanya,” *J. Portal Data*, vol. 2, no. 4, pp. 1–11, 2022.
- [11] RIZAL NOOR, “Komponen Elektronika adalah: Jenis, Fungsi dan Simbolnya,” *Ilmu Elektro*, 2023. <https://ilmuelektro.id/komponen-elektronika/>.
- [12] A. Azkiya, R. Kurniawan, and Y. Sinurat, “SISTEM INFORMASI POSYANDU BERBASIS WEB PADA POSYANDU SEROJA RT.15 KELURAHAN PANGKALAN SESAI Ahmedika,” *Lentera Dumai*, vol. 13, pp. 17–25, 2022.
- [13] R. Sahrial, D. F. Fauzi, and E. Susilawati, “Pemanfaatan Json Untuk Menampilkan Data Realtime Covid-19 Dengan Model View Presenter,” *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, p. 144, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i1.780.
- [14] R. Rosaly and A. Prasetyo, “Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan,” *Https://Www.Nesabamedia.Com*, vol. 2, p. 2, 2019, [Online]. Available: [https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/](https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/).

- [15] S. Ahdan, A. Sucipto, and Y. Agus Nurhuda, "Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android Game to Stimulate Children's Multiple Intelligence Based on Android," *Sent.* 2019, no. November, pp. 554–568, 2019.
- [16] I. Kunto, D. Ariani, R. Widyaningrum, and R. Syahyani, "Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran," *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 4, no. 1, pp. 108–120, 2021, doi: 10.21009/jpi.041.14.
- [17] S. Masripah and L. Ramayanti, "Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru," *Swabumi*, vol. 8, no. 1, pp. 100–105, 2020, doi: 10.31294/swabumi.v8i1.7448.
- [18] 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.