



DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Arifiani *et al.*, “Peningkatan Daya Saing Pendidik di Era Digital melalui Pelatihan Teknologi Multimedia dan Game untuk Bahan Pembelajaran di SMK Negeri 10 Surabaya,” *Sewagati*, vol. 5, no. 2, p. 131, 2021, doi: 10.12962/j26139960.v5i2.7954.
- [2] D. Oktafiani, L. Nulhakim, and T. P. Alamsyah, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV,” *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 8, no. 3, pp. 527–540, 2020.
- [3] R. T. Afif, “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Guru dengan Produk Multimedia Interaktif di SMA Daarut Tauhiid Boarding School,” *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 21, no. 2, pp. 25–35, 2021, doi: 10.17509/jpp.v21i2.37871.
- [4] Y. Affriyenni, G. Swalaganata, V. R. Mustikasari, and I. J. Fitriyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika pada Materi Optik Geometri Berbasis Augmented Reality dengan Unity dan Vuforia,” *JIPVA (Jurnal Pendidik. IPA Veteran)*, vol. 4, no. 2, pp. 160–174, 2020.
- [5] I. Muhammad, F. Marchy, H. K. Rusyid, and D. Dasari, “Analisis Bibliometrik: Penelitian Augmented Reality Dalam Pendidikan Matematika,” *JIPM (Jurnal Ilm. Pendidik. Mat.)*, vol. 11, no. 1, p. 141, 2022, doi: 10.25273/jipm.v11i1.13818.
- [6] A. W. Prayugha and F. Zuli, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *Res. Lembaran Publ. Ilm.*, vol. 4, no. 1, pp. 12–17, 2021.
- [7] K. Nistrina, “Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran,” *J. Sist. Informasi, J-SIKA*, vol. 03, no. 01, pp. 1–6, 2021.
- [8] N. K. P. W. Mustika, “Sistem Informasi Edukasi Pencegahan Covid-19 Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android,” *J. Elektro Luceat*, vol. 7, no. 2, p. 1:7, 2021.
- [9] 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.

- [10] A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and H. Subandi, "Augmented Reality Dalam Mendeteksi Produk Rotan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 6, no. 2, pp. 135–141, 2022, doi: 10.54367/means.v6i2.1512.
- [11] Ninuk Riswandari, Nurma Yuwita, and G. Setiadi, "Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)," *Akad. J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 76–92, 2021, doi: 10.51339/akademika.v3i1.310.
- [12] M. Adli, M. Sulistiyono, T. Sudibyoy, and B. Bernadhed, "Analisis Dan Pengembangan Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Benda Disekitar Sekolah Berbasis Augmented Reality Menggunakan Unity Di Paud Labiba Maulida Boyolali," *Respati*, vol. 17, no. 2, p. 30, 2022, doi: 10.35842/jtir.v17i2.455.
- [13] 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.
- [14] F. T. Industri, U. Gunadarma, J. Margonda, R. No, and K. Kunci, "Analisa dan Perancangan Markerless Augmented Reality Application Rumah Adat Minangkabau dengan Menggunakan Metode Prototyping Berbasis Android," *J. Ilm. Komputasi*, vol. 19, no. 3, pp. 443–454, 2020, doi: 10.32409/jikstik.19.3.70.
- [15] I. Irwandani, M. Iqbal, and S. Latifah, "Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Dengan Pendekatan Stem Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring," *Inov. Pembang. J. Kelitbangan*, vol. 7, no. 2, p. 135, 2019, doi: 10.35450/jip.v7i2.140.
- [16] Y. P. Admaja, "Sistem Penghitung Jumlah Pengunjung di Restoran Menggunakan Kamera Berbasis," vol. 3, no. 1, pp. 19–26, 2021.
- [17] W. Ong and T. Wibowo, "Studi Komparasi Setting -an Kamera Terhadap Glamour Photography," *Conf. Business, Soc. Sci. Innov. Technol.*, vol. 1, pp. 548–556, 2020.
- [18] M. Christie, P. G. Bangsa, and A. Christianna, "Perancangan Fotografi Ragam Hias Damar Kurung Khas Gresik dalam Fashion," *Nirmana*, vol. 20, no. 1, pp. 38–45, 2021, doi: 10.9744/nirmana.20.1.38-45.

- [19] 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.
- [20] M. M. D. H. K. T. Hasan, *Media Pembelajaran*, no. Mei. 2021.
- [21] A. M. Robani, S. Hadi, O. Nurdiawan, G. Dwilestari, and N. Suarna, "Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan di Mokascirebon.Com," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, p. 205, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3629.
- [22] D. Eko Valentino and M. Jodi Hardiansyah, "Perancangan Video Company Profile pada Hotel de Java Bandung," *Tematik*, vol. 7, no. 1, pp. 1–20, 2020, doi: 10.38204/tematik.v7i1.285.
- [23] M. Fahmizher, R. Ruuhwan, and R. Hartono, "Pembuatan Aplikasi Denah Berbasis Augmented Reality (Ar) Model Marker Basic Tracking Menggunakan Metode Mdlc," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3s1, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3s1.3550.
- [24] R. Rosaly and A. Prasetyo, "Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-Simbol," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 2, no. 3, pp. 5–7, 2020.
- [25] S. Sophian, "Pengolahan Data Pegawai Pada Kantor Satuan Polisi Pamong Praja Kota Payakumbuh Menggunakan Aplikasi Berbasis Web," *J. Ilm. Pendidik. Scholast.*, vol. 4, no. 2, pp. 41–47, 2020, doi: 10.36057/jips.v4i2.411.
- [26] H. Hermawan, R. Waluyo, and M. Ichsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Mesin Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *J. Innov. Inf. Technol. Appl.*, vol. 1, no. 01, pp. 1–7, 2019, doi: 10.35970/jinita.v1i01.88.
- [27] 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.
- [28] 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.