

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Atmajaya, "Implementasi *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Interaktif," *Ilmiah*, vol. 9, pp. 227–232, 2017.
- [2] M. A. Muntahanah, Rozali Toyib, "Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Katalog Rumah Berbasis Android," *Pseudocode*, vol. 4, no. 1, p. 83, 2017.
- [3] S. D. Y. Kusuma, "Perancangan Aplikasi *Augmented Reality* Pembelajaran Tata Surya dengan Menggunakan *Marker Based Tracking*," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 3, no. 1, p. 33, 2018, doi: 10.32493/informatika.v3i1.1428.
- [4] M. S. Rosa A.S, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Cetakan ke. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [5] H. F. Fristi Riandri, *Rekayasa Perangkat Lunak*, 1st ed. CV Mayang Medan, 2019.
- [6] P. Harni Kusniyati dan Nicky Saputra, "Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android," *Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2016.
- [7] A. L. N. Ulfah Mediaty Arief, Hari Wibawanto, *Membuat Game Augmented Reality Dengan Unity 3D*, 1st ed. Yogyakarta: ANDI, 2019.
- [8] Ani Ismayani, *Membuat Sendiri Augmented Reality*, 1st ed. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- [9] Y. Suciliyana, L. Ode, and A. Rahman, "Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah," *Surya Muda*, vol. 2, no. 1, pp. 39–53, 2020.
- [10] I. Mustaqim, S. T. Pd, and N. Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality," *Edukasi Elektro*, vol. 1, no. 1, pp. 36–48, 2017.
- [11] S. Lorena, B. Ginting, Y. R. Ginting, W. Aditama, and U. K. Indonesia, "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi," *Manaj. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–14, 2017.
- [12] D. A. Rahmad Putra, Aan Erlansari, "Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Marker Based," *Rekursif*, vol. 8, no. 1, pp. 71–80, 2020.
- [13] S. Saputri and A. J. P. Sibarani, "Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android Implementation of Augmented Reality in Mathematical Learning Geometrics Using Marked Based

- Tracking Method on Android,” *Sist. Komput.*, vol. 9, no. 28, pp. 15–24, 2020, doi: 10.34010/komputika.v9i1.2362.
- [14] Ailsa Salsabila Cahyaningtyas, “Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia,” *Teknol. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 20–37, 2020.
- [15] N. Saurina, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *IPTEK*, vol. 20, no. 1, pp. 95–108, 2016.
- [16] L. R. Aprih Widayanto, “Aplikasi Pembelajaran Huruf, Angka, Warna, Hewan, Sayur Dan Buah Berbasis Android,” *Evolusi*, vol. 6, no. 2, pp. 57–65, 2018.
- [17] A. Juansyah, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Andorid Assited Global Positioning System Dengan Platform Android,” *Ilm. Komput. Dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [18] F. F. C. Mast Imam Usman AE, Ernawati, “Rancang Bangun Augmented Reality Dengan Menggunakan Multiple Marker Untuk Peragaan Pergerakan Model,” *Rekursif*, vol. 3, no. 2, pp. 146–156, 2015.
- [19] D. I. Setyawan, H. Tolle, and A. P. Kharisma, “Perancangan Aplikasi Communication Board Berbasis Android Tablet Sebagai Media Pembelajaran dan Komunikasi Bagi Anak Tuna Rungu,” *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 8, pp. 2933–2943, 2018.
- [20] R. Panca and A. Sinambela, “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Tanaman Untuk Anak-Anak Berbasis Augmented Reality,” *Ilm. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 3, pp. 247–256, 2020.
- [21] R. Mauludin, A. S. Sukamto, and H. Muhardi, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Pada Manusia Dalam Mata Pelajaran Biologi,” *Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 117–123, 2017.
- [22] A. C. Syarif and F. H. Gunawan, “Penerapan Algoritma Evolusi Dengan Metode Generation Replacement Pada Aplikasi Penjadwalan Mata Kuliah (Studi Kasus Universitas Atma Jaya Makassar),” *Tematika*, vol. 1, no. December, pp. 10–23, 2016.
- [23] N. Nurdam, “Sequence Diagram Sebagai Perkakas Perancangan Antarmuka Pemakai,” *Ultimatics*, vol. VI, no. 1, pp. 21–25, 2014.
- [24] Yuslena Sari, *Logika Algoritma Pseudocode flowchart dan C++*, 1st ed. Perahu Litera, 2017.
- [25] D. Lohjinawi, I. Ravi, E. Sakristi, and A. F. Abitama, “Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Hewan-Hewan Berbasis Android Menggunakan Marker Based Tracking,” *Artif. Intell. Innov. Appl.*, vol. 1, no. 3, pp. 107–117, 2020.

- [26] A. S. Ayub Wimatra, Rizkaldy Khair, Iswandi Idris, “Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk Dan Bagian Pesawat Berbasis Android,” *Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 212–221, 2019.
- [27] Fitroun Nur Rohma, “Media Pembelajaran Pengenalan Buah Dengan Teknologi Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” Universitas Negeri Semarang, 2019.
- [28] S. W. G. dan F. N. Eka A. Dharmawan, “Rancang Bangun Aplikasi Penentu Tarif Dasar Ojek Di Kota Ambon Berbasis Android,” *Simetrik*, vol. 7, no. 2, pp. 38–41, 2017.