

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] datareportal, "Datareportal," *Digit. 2021 Indones.*, 2021.
- [2] N. A. Kurniawan and P. C. Wardhani, "Tren Digitalisasi Pendidikan Di Indonesia Pasca," *Pros. Semin. Nas. Peta Jalan Pendidik. dan Ranc. Undang. Sist. Pendidik. Nas.*, vol. 1, no. 1, 2021.
- [3] R. K. L. Hadi Adha, Zaeni Asyhadie, "Digitalisasi Industri Dan Pengaruhnya Terhadap Ketenagakerjaan Dan Hubungan Kerja Di Indonesia," *J. Kompil. Huk.*, vol. V, no. 2, 2020.
- [4] F. Pettersson, "Digitally Competent School Organizations: Developing Supportive Organizational Infrastructures," *Semin. Media, Technol. lifelong Learn.*, vol. 14, no. 2, 2018.
- [5] Muali, Chusnul et al. 2018. "Free Online Learning Based on Rich Internet Applications; The Experimentation of Critical Thinking about Student Learning Style." *Journal of Physics: Conference Series* 1114(1).
- [6] Rogantina Meri Andri., 2017. Peran dan Fungsi Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains* Vol.3 No.1 Februari 2017.
- [7] M. A. M. Gobble, "Digitalization, Digitization, and Innovation," *Res. Technol. Manag.*, vol. 61, no. 4, 2018, doi: 10.1080/08956308.2018.1471280.
- [8] "Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi." <https://kemendes.go.id/berita/view/detil/2484/kemendes-pdtt-gelar-forum-tematik-bakohumas-sosialisasikan-pentingnya-bumdes> (accessed Nov. 09, 2021).
- [9] D. S. Wahyuni, *Implementasi game edukasi dalam pembelajaran*, vol. 5, no. 1. 2020.
- [10] Yoyon Efendi, "Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor" *Jurnal Intra-Tech.*, vol. 2, no. 1 April 2018.
- [11] E. Prahasta, "Sistem Informasi Geografis Konsep-Konsep Dasar," *Sistem Informasi Geografis*. 2015.
- [12] A. Nugroho, A. A. G. A. P. R. Asmara, and Edwar, "Sistem Informasi Geografis Order Layanan Bengkel Online Memanfaatkan GPS (GMAPS) Berbasis Web," *J. Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 6, no. 1, 2020.
- [13] S. Rizky, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011.
- [14] H. Riyadli, A. Arliyana, and F. E. Saputra, "Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang," *J. Sains Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, 2020.
- [15] Fendi Nurcahyono, "Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang Pada Toko Nuansa Elektronik Pacitan," *Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 4, no. 3, 2012.
- [16] F. A. Hermawati, "Data Mining - Algoritme dan Implementasi Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP," *Min. Massive Datasets*, vol. 2, no. January 2013.

- [17] Mulyadi, *Membuat Aplikasi Untuk Android*. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing, 2010.
- [18] M. Avief Barkah and R. Agustina, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN CANDI-CANDI DI MALANG RAYA BERBASIS MOBILE ANDROID," 2017.
- [19] Muhajir, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Olahraga, dan kesehatan*, vol. 1. 2017.
- [20] A. R. Yudiantika, E. Pasinggi, I. Sari, and B. S. Hantono, "Implementasi Augmented Reality di Museum: Studi Awal Perancangan IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DI MUSEUM :," *J. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, no. November, 2013.
- [21] I. Radu, "Augmented reality in education: A meta-review and cross-media analysis," *Pers. Ubiquitous Comput.*, vol. 18, no. 6, 2014, doi: 10.1007/s00779-013-0747-y.
- [22] P. Haryani and J. Triyono, "AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF DALAM PENGENALAN BENDA CAGAR BUDAYA KEPADA MASYARAKAT," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i2.1614.
- [23] R. A. Setyawan and A. Dzikri, "ANALISIS PENGGUNAAN METODE MARKER TRACKING PADA AUGMENTED REALITY ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA TENGAH," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, 2016, doi: 10.24176/simet.v7i1.517.
- [24] S. Siltanen, *Theory and applications of marker-based augmented reality*. 2012.
- [25] E. Irwansyah, *Sistem Informasi Geografis: Prinsip Dasar dan Pengembangan Aplikasi*. 2013.
- [26] P. A. Sudyatmika, P. N. Crisnapati, I. G. M. Darmawiguna, and M. W. Antara Kesiman, "PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY BOOK PENGENALAN OBJEK WISATA TAMAN UJUNG SOEKASADA DAN TAMAN AR TIRTA GANGGA DI KABUPATEN KARANGASEM," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 11, no. 2, 2014, doi: 10.23887/jptk.v11i2.4083.
- [27] Selvia Lorena Br Ginting, Yogie Rinaldy Ginting, Widantyo Aditama, "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android", 2018.
- [28] W. Gata and G. Gata, "Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java.," *Crop Sci.*, 2013.