

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Datareportal, "Datareportal," *Digit. 2021 Indones.*, 2021.
- [2] O. N. Machekhina, "Digitalization of education as a trend of its modernization and reforming," *Espacios*, vol. 38, no. 40, 2017.
- [3] T. Kizilhan and S. Bal Kizilhan, "The Rise of the Network Society - The Information Age: Economy, Society, and Culture," *Contemp. Educ. Technol.*, vol. 7, no. 3, 2020, doi: 10.30935/cedtech/6177.
- [4] N. M. K. Marsela and K. Limbongan, "Indonesian Ict Workers: Determinants and Strategy To Support National Digital Transformation," no. 1258, pp. 1–13, 2021, [Online]. Available: <https://www.adb.org/sites/default/files/publication/700891/adbi-wp1258.pdf>.
- [5]: "Pentingnya Teknologi Untuk Pendidikan ::" Accessed: Jan. 28, 2022. [Online]. Available: https://stiaprima.ac.id/syscontent/quick_content/c81e728d9d4c2f636f067f89cc14862c.
- [6] A. M, *Rancangan Teknik Industri*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- [7] S. Rizky, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011.
- [8] C. C. R. Kelly Rainer Jr., Brad Prince, *Introduction to Information Systems Supporting and Transforming Business Fifth Edition*. 2016.
- [9] S. Awang, Soegiyanto, *Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, vol. Vol 8 No 2. 2019.

- [10] Muhajir, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Olahraga, dan kesehatan*, vol. 1. 2017.
- [11] 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.
- [12] 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.
- [13] U. dan S. Barus, "Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar," p. 60, 2016.
- [14] 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.
- [15] S. Siltanen, *Theory and applications of marker-based augmented reality*. 2012.
- [16] W. Gata and G. Gata, "Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java.," *Crop Sci.*, 2013.
- [17] M. A.S., Rosa dan Shalahuddin, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek," in *Informatika Bandung*, 2016.
- [18] G. Y. P. Yuda, "Bengkel Modifikasi Sepeda Motor Di Denpasar.," *Skripsi*, 2015.

- [19] A. Juansyah, "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [20] Sulihati and Andriyani, "Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa," *Tek. Utama J. sains dan Teknol.*, 2016, doi: 1978001.
- [21] Pratomo, "Pengenalan Perilaku Gerakan Hewan Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Animasi Rigging."
- [22] S. dan Sari, "Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Anggota Tubuh Dan Gerakan Tubuh Manusia Berbasis Android."
- [23] Apriyanto, Fadilah, and Eng, "Pembelajaran Gerakan Shalat Wajib Dan Bacaannya Untuk Anak-anak Berbasis Augmented Reality."
- [24] Septian, "Rancang Bangun Tuntunan Gerakan Salat Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android."