

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. M. Ghofurrohlim, R. N. Wicaksono, and A. R. Faristiana, "Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini," *Education : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 129–146, Jun. 2023, doi: 10.51903/education.v3i2.340.
- [2] R. Nuqisari and E. Sudarmilah, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android," *Jurnal Teknik Elektro*, vol. 19, no. 02, 2019.
- [3] A. Taufik and L. H. Ashari, "Pelatihan Aplikasi Augmented Reality Bagi Mahasiswa Institut Pendidikan Nusantara Global Sebagai Media Pembelajaran Daring," *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 69–74, Jul. 2023, doi: 10.31004/dedikasi.v1i2.18.
- [4] Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin, "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital," *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62*, vol. 1, pp. 32–37, Jul. 2023, doi: 10.59562/semnasdies.v1i1.431.
- [5] J. Winnandin and A. Rosyidi, "PEMBUATAN APLIKASI GAME THE ADVENTURE OF NHARD PADA KOMA AMIKOM SURAKARTA," *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, vol. 1, no. 1, Dec. 2015, doi: 10.55635/jic.v1i1.5.
- [6] F. Haris and O. D. Hendrati, "Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 12, no. 1, p. 7, Jan. 2018, doi: 10.33365/jti.v12i1.41.
- [7] T. F. Prasetyo, A. Bastian, and H. Sujadi, "OPTIMALISASI PENERAPAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY TOUR KAMPUS UNIVERSITAS MAJALENGKA MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE," *INFOTECH journal*, pp. 15–28, Jul. 2021, doi: 10.31949/infotech.v7i2.1313.
- [8] Y. W. Arthana and A. N. Ismail, "PERANCANGAN APLIKASI ANDROID AUGMENTED REALITY MEDIA PEMBELAJARAN DO'A SEHARI-HARI," *INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 11, no. 1, pp. 18–45, Feb. 2019, doi: 10.37424/informasi.v11i1.8.
- [9] A. M. Lukman and O. Rahmanto, "Aplikasi Panduan Pola Hidup Sehat," *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, vol. 6, no. 1, pp. 64–70, Jun. 2020, doi: 10.31294/ijse.v6i1.7774.

- [10] R. Wahyuni and Y. Irawan, "APLIKASI E-BOOK UNTUK ATURAN KERJA BERBASIS WEB DI PENGADILAN NEGERI MUARA BULIAN KELAS II JAMBI," *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 9, no. 1, pp. 20–26, May 2020, doi: 10.33060/JIK/2020/Vol9.Iss1.152.
- [11] I. Mustaqim, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2016.
- [12] N. Alfitriani, W. A. Maula, and A. Hadiapurwa, "Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi," 2021.
- [13] E. Abdur Rahman and Funny Farady Coastera, "RANCANG BANGUN APLIKASI INFORMASI UNIVERSITAS BENGKULU SEBAGAI PANDUAN PENGENALAN KAMPUS MENGGUNAKAN METODE MARKERLESS AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID," 2014.
- [14] I. G. M. D. I. M. G. S. Ni Made Sudiartini, "PENGEMBANGAN APLIKASI MARKERLESS AUGMENTED REALITY BALINESE STORY 'CALON ARANG,'" *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, 2016.
- [15] A. C. Rosa, H. Sunardi, and H. Setiawan, "Rekayasa Augmented Reality Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang," *JURNAL ILMIAH INFORMATIKA GLOBAL*, vol. 10 No.1, 2019.
- [16] L. Rezaldi, M. A. Nugroho, and P. D. W. Anggoro, "IMPLEMENTASI VUFORIA PADA APLIKASI AUGMENTED-REALITY PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA," *JuTI "Jurnal Teknologi Informasi,"* vol. 1, no. 2, p. 72, Feb. 2023, doi: 10.26798/juti.v1i2.805.
- [17] S. Arini Desi, "Alasan Orbit Planet Berbentuk Elips dan Bukan Lingkaran," November 27, 2022.
- [18] M. N. Faiza, M. T. Yani, and A. Suprijono, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8686–8694, Jul. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3901.
- [19] L. Kanti, S. F. Rahayu, E. Apriana, and E. Susanti, "Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, vol. 2, no. 1, p. 75, Jun. 2022, doi: 10.52434/jpif.v2i1.1731.

- [20] Y. Imawati and A. N. Chamidah, "Efektivitas media berbasis augmented reality terhadap kemampuan anak tunarungu mengenal kebudayaan Yogyakarta," *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, vol. 14, no. 1, pp. 26–34, May 2018, doi: 10.21831/jpk.v14i1.25164.
- [21] R. Thahir and R. Kamaruddin, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA SMA," *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 24–35, Aug. 2021, doi: 10.51574/jrip.v1i2.26.
- [22] F. Y. Al Irsyadi, D. Puspitassari, and Y. I. Kurniawan, "ABAS (Ayo Belajar Sholat) : Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara," *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, vol. 9, no. 1, pp. 17–28, May 2019, doi: 10.34010/jamika.v9i1.1537.
- [23] E. A. Risti, "IMPLEMENTASI PENGOLAHAN SISTEM PENJUALAN FURNITURE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: FURNITURE JATI SUNGU BANDAR LAMPUNG)," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 4, pp. 435–445, Feb. 2023, doi: 10.33365/jatika.v3i4.2448.
- [24] D. A. Satria, R. B. Firmansyah, and A. Akbarsyah Basuki, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY BERBASIS FILTER INSTAGRAM PADA PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN TATA SURYA," *JURNAL ILMIAH INFORMATIKA*, vol. 11, no. 01, pp. 63–68, Mar. 2023, doi: 10.33884/jif.v11i01.7155.
- [25] L. Yang, W. Susanti, A. Hajjah, Y. N. Marlim, and G. Tendra, "Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, vol. 20, no. 1, pp. 122–136, Jun. 2022, doi: 10.31571/edukasi.v20i1.3830.
- [26] N. Musthofa and M. A. Adiguna, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang," *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, vol. 1, no. 03, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [27] Z. Ch. Rawis, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, "Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 13, no. 1, Feb. 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20190.

- [28] R. Cahyaningrum, I. Junaedi, and H. Ichwan, "Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Android," *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, vol. 2, no. 4, p. 337, Sep. 2022, doi: 10.52362/jmijayakarta.v2i4.918.
- [29] R. Rachmatullah and D. Eka Saputra, "APLIKASI RESERVASI PENGINAPAN BERBASIS ANDROID," *Journal of Information System and Computer*, vol. 1, no. 1, pp. 22–29, Dec. 2021, doi: 10.34001/jister.v1i1.43.
- [30] Y. Hendriyani, H. Effendi, D. Novaliendry, and H. Effendi, "AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, vol. 12, no. 2, pp. 63–68, Dec. 2019, doi: 10.24036/tip.v12i2.244.
- [31] S. R. U. A. S. , B. A. S. Weliam Jonatan Mekel, "Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, 2019.
- [32] A. Harahap, A. Sucipto, and J. Jupriyadi, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY (AR) PADA MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPONEN ELEKTRONIKA BERBASIS ANDROID," *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, Jun. 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.266.
- [33] T. Pratama, "APLIKASI PEMBELAJARAN HEWAN REPTIL BERBASIS AUGMENTED REALITY," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, pp. 73–76, Jun. 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i1.1862.
- [34] R. Rahmat and N. Noviyanti, "Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender," *JURNAL TIKA*, vol. 5, no. 3, pp. 86–92, Jan. 2021, doi: 10.51179/tika.v5i3.59.
- [35] M. F. Rayda, E. Victor Haryanto, and A. Setiawan, "Implementasi Augmented Reality Pada Hardware Komputer Berbasis Android," *IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL*, vol. 5, no. 2, p. 109, May 2018, doi: 10.22303/it.5.2.2017.109-117.
- [36] D. Tresnawati, S. Rahayu, and K. Yusuf, "Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Algoritma*, vol. 18, no. 1, pp. 182–191, Aug. 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.954.
- [37] Z. Makhasin, W. Sri Utami, U. Teknologi Yogyakarta, J. Siliwangi Jl Ring Road Utara Jombor Sleman, and D. Yogyakarta, "Pemanfaatan Teknologi Augmented

Reality dalam Pembelajaran Tata Surya Berbasis Android,” *Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 5, 2023.

- [38] M. W. Andriani and A. Ramadani, “Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar,” *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, vol. 7, no. 2, Jun. 2022, doi: 10.58258/jupe.v7i2.3849.
- [39] I. N. Q. Aini, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 4, no. 1, p. 178, Jan. 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1875.
- [40] Edi Junaedi, N. Adiyati, F. Wulandari, and A. Maulana Ramadhan, “PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGENAL TATA SURYA PADA SD ISLAMIC VILLAGE,” *NUANSA INFORMATIKA*, vol. 17, no. 2, pp. 42–47, Jul. 2023, doi: 10.25134/ilkom.v17i2.29.
- [41] Y. Mar’atullatifah and N. Ratnasari, “Penerapan Media Pembelajaran Untuk Anak Penderita Autisme Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *Jurnal Informasi dan Teknologi*, pp. 39–52, Nov. 2023, doi: 10.60083/jidt.v5i4.413.
- [42] A. Saca, “PENERAPAN MARKER-BASED AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA,” *JIKA (Jurnal Informatika)*, vol. 5, no. 1, p. 33, Apr. 2021, doi: 10.31000/jika.v5i1.3560.
- [43] G. A. Rakhmat, “Aplikasi Android Mengenal Tata Surya Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Belajar Interaktif Siswa Sekolah Dasar,” *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, vol. 2, no. 2, pp. 151–158, Dec. 2020, doi: 10.47065/bits.v2i2.590.
- [44] A. Marsya and B. Tamam, “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ‘AYO BELAJAR BIMASAKTI’ BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM TATA SURYA,” *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, vol. 13, no. 1, pp. 1–10, May 2023, doi: 10.24929/lensa.v13i1.260.
- [45] F. R. Pradhana, T. Taufiqurrahman, and A. Fauzan, “3 Dimensional Dynamic Map on Buildings at University of Darussalam Gontor Based on Augmented Reality,” *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, vol. 5, no. 2, pp. 193–205, Aug. 2021, doi: 10.29407/intensif.v5i2.15327.