

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Sukadiana Putra, I. B. Gede Manuaba, and . L., “Rancang Bangun Praktikum Instrumentasi Industri Menggunakan Augmented Reality,” *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, vol. 20, no. 1, p. 29, 2021, doi: 10.24843/mite.2021.v20i01.p03.
- [2] D. A. Rianto *et al.*, “PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG) LOKASI MINIMARKET DI KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID,” 2015.
- [3] Indyah Hartami Santi, *ANALISA PERANCANGAN SISTEM*, 2nd ed., vol. 3. NEM, 2020.
- [4] S. Sembiring, “PERANCANGAN APLIKASI STEGANOGRAFI UNTUK MENYISIPKAN PESAN TEKS PADA GAMBAR DENGAN METODE END OF FILE,” *Pelita Informatika Budi Darma*, vol. 4, no. 2, pp. 46–47, 2013, [Online]. Available: www.stmik-budidarma.ac.id
- [5] A. Widarma and S. Rahayu, “PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE-KABUPATEN ASAHAN,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, 2017.
- [6] A. R. Yudiantika and I. P. Sari, “Implementasi Augmented Reality di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi untuk Pengunjung Museum,” 2013. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/258514340>
- [7] I. Mustaqim, “PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2016.
- [8] N. Fauziyyah, “THE POTENTIAL OF AUGMENTED REALITY TO TRANSFORM EDUCATION INTO SMART EDUCATION: SEBUAH REVIEW,” *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, vol. 3, no. 4, Jul. 2019, doi: 10.33578/pjr.v3i4.7433.
- [9] I. D. Perwitasari, “Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android,” *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 1, no. 1, pp. 8–18, Mar. 2018, doi: 10.31539/intecom.v1i1.161.

- [10] H. H. Batubara and D. N. Ariani, "MUALLIMUNA : JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADAPTIF DI SEKOLAH DASAR," *Terbit sejak*, vol. 5, no. 1, pp. 33–46, 2015, [Online]. Available: <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>
- [11] S. Marwati and dan Kun Sri Budiasih, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROGRAM DIRECTOR MX PADA PEMBELAJARAN TOPIK KIMIA INTI DAN RADIOKIMIA."
- [12] Firmansyah, *Mudah dan aktif belajar Biologi*. Jakarta, 2019.
- [13] Tresna Puspa Herdani, "Pengembangan Permainan Monopoli Termodifikasi Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Hormon (Penelitian dan Pengembangan di SMAN 1 Jakarta)," *BIOSFER* 8, vol. 1, 2015, Accessed: Mar. 14, 2024. [Online]. Available: <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/biosfer/article/download/5594/4181/>
- [14] M. M. Syarah, Y. L. Rahmi, and R. Darussyamsu, "Analisis Penerapan Pendekatan STEM pada Pembelajaran Biologi," *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 6, no. 3, pp. 236–243, Dec. 2021, doi: 10.32938/jbe.v6i3.1260.
- [15] R. Ferdyan, L. Lufri, and F. Arsih, "Urgensi Materi Pembelajaran Tentang Virus Pada Mata Pelajaran IPA di SMP/MTs pada Masa Pandemi COVID-19: Rancangan Indikator Pembelajaran dalam Bentuk Pendidikan Kesehatan di Sekolah," *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 6, no. 1, pp. 50–59, Apr. 2021, doi: 10.32938/jbe.v6i1.989.
- [16] M. Erry Utomo, "VIRUS KENALI-HINDARI BUKU HYPERCONTENT PEGANGAN GURU KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR," 2018.
- [17] D. Rahmawan Putra and M. Adhi Nugroho Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta, "PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAN JASA DEVELOPING ANDROID BASED EDUCATIONAL GAME AS A MEANS OF ACCOUNTING LEARNING ON SERVICE COMPANY ADJUSTING JOURNAL MATERIAL Oleh," 2016.
- [18] A. Juansyah, "Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED-GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID," 2015.

- [19] T. Nurhidayati and A. M. Nur, "Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di," *Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.29408/jit.v4i1.2989.
- [20] F.- Sonata, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer," *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, vol. 8, no. 1, p. 22, Jun. 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [21] M Teguh Prihandoyo, "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 3, no. 1, pp. 126–129, 2018.
- [22] Julianto Simatupang and Setiawan Sianturi, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS PADA PO. HANDOYO BERBASIS ONLINE," *Jurnal Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, pp. 12–2, 2019.
- [23] S. M. S. Rosa A, *Rekayasa Perangkat Lunak Arsitektur dan Berorientasi Objek*. 2015.
- [24] E. Hutabri *et al.*, "Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan," vol. 08, no. 02, pp. 57–64, 2019.
- [25] D. Sri and S. W. Romi, "Pengantar Unified Modeling Language (UML)," *Kuliah Umum IlmuKomputer*, vol. 1, no. 2, pp. 1–13, 2013.
- [26] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, M. Wulandari, and P. ' Aisyiyah Pontianak, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN DIAGRAM UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE)," 2022.
- [27] Sukamto, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [28] D. Agpianka and A. Mulwinda, "Virtualisasi Fenomena Rotasi Bumi dan Perbedaan Zona Waktu menggunakan Unity 3D."
- [29] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiowati, and J. Warta, "GAME EDUKASI DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN."
- [30] Rahma Fida Fadhilah, "Rancang Bangun Aplikasi Piano Virtual Menggunakan Teknologi Augmented Reality dan Vuforia SDK," 2016.
- [31] I. Bagus and M. Mahendra, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK," 2016.

- [32] Y. Ramadhan, "APLIKASI INFORMASI TRANSPORTASI ANGKUTAN UMUM ANTAR KOTA PADA TERMINAL AMPLAS SUMATRA UTARA Penulis Korespondensi." [Online]. Available: <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- [33] I. Riana, S. Bayu, and P. Agus, "PEMBUATAN AUGMENTED REALITY TENTANG PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE IMAGE TRACKING VUFORIA," *STMIK AMIKOM Yogyakarta*, pp. 73–78, 2016, Accessed: Dec. 12, 2023. [Online]. Available: <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1224/1164>
- [34] M. Diajukan oleh, G. Januanesbi Pembimbing, M. Amin Sunarhadi, M. Pembimbing, and D. S. Ary Prasetya, "PEMBELAJARAN VULKANOLOGI SECARA 3D BERBASIS AUGMENTED REALITY," 2014.
- [35] M. Gelar, S. Pendidikan, D. Oleh, and A. Farhan Sagara, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY VERSI ANDROID PADA MATERI VIRUS Skripsi Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan untuk Memenuhi Persyaratan," 2022.
- [36] S. Wardani, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA PADA ANAK," 2015.
- [37] A. R. Yudiantika, E. S. Pasinggi, I. P. Sari, and B. S. Hantono, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DI MUSEUM: STUDI AWAL PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI UNTUK PENGUNJUNG MUSEUM," 2013.
- [38] M. F. Rayda, E. V. Haryanto, and A. Seiawan, "Implementasi Augmented Reality Pada," 2017.