

Daftar Pustaka

- Boonbrahm, S., Boonbrahm, P., Kaewrat, C., Pengkaew, P., & Khachorncharoenkul, P. (2019). Teaching fundamental programming using augmented reality. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(7), 31–43. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i07.10738>
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 1077–1089. <https://doi.org/10.17977/um063v1i102021p1077-1089>
- Dwi, Maryono & Pambudhi, D. (2014). Pemrograman Dasar Kelas X Semester 1 Untuk SMK/MAK. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*.
- Fendi, K. (2019). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Noviembre 2018*, IX(1), 1. <https://www.gob.mx/semar/que-hacemos>
- Fitri, I. K. A., Janah, N. U. R., & Sukirman. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran ARRAJ (Augmented Reality Rumah Adat Jawa) Menggunakan Vuforia Untuk Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar. 02*.
- Gesilanda, Vivi; Sukirman; Azizah, N. (2023). Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Book Augmented Reality Menggunakan USE QUESTIONNAIRE. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(2), 809. <http://3.8.6.95/ijcs/index.php/ijcs/article/view/3173>
- Hamzah, S., & Kurniadi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Berbasis Augmented Reality Pada Platform Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 146. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105431>
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.

<https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i1.266>

- Jin, Q., Wang, D., Deng, X., Zheng, N., & Chiu, S. (2018). AR-maze: A tangible programming tool for children based on AR technology. *IDC 2018 - Proceedings of the 2018 ACM Conference on Interaction Design and Children*, 611–616. <https://doi.org/10.1145/3202185.3210784>
- JUWITA EVA DISTYASA, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi Pada Mata Pelajaran Perkaitan Komputer Untuk Siswa Kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya. *It-Edu*, 1(01).
- Kesuma, D. P. (2020). Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 1(2), 212–222. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v1i2.518>
- Kharis, Santosa, P. I., & Winarno, W. Wa. (2019). Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Prosiding SNST Ke-10*, 241–245. https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/PROSIDING_SNST_FT/article/view/2885
- Maulana, G. G. (2017). Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web. *Jurnal Teknik Mesin*, 6(2), 8. <https://doi.org/10.22441/jtm.v6i2.1183>
- Mubai, A., Rukun, K., Tasrif, E., & Huda, A. (2020). Augmented Reality (AR) - Based Learning Media on the Subject of Computer Network Installation. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(July), 213–226.
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 1–14.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>

- Pratasik, S., & Ahyar, B. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Mts. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(3), 359–373. <http://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/5282>
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Rusnandi, E., Sujadi, H., & Fauzyah, E. (2015). Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech Journal*, 1(2), 236698.
- Septana, R. D., Putra, M. Y., & Safei, A. (2020). Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Hardware Komputer Menggunakan Augmented Reality berbasis Android. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 5(1), 65. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1418>
- Tasrif, E., Mubai, A., Huda, A., & Rukun, K. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis augmented reality menggunakan aplikasi Ar_Jarkom pada mata kuliah instalasi jaringan komputer. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8(3), 217. <https://doi.org/10.29210/153400>
- Theodoropoulos, A., & Lepouras, G. (2021). Augmented Reality and programming education: A systematic review. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 30, 100335. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100335>
- Wahid, K. N., Hermawan, H. D., Zainuddin, Z., Pramudita, D. A., Cahyo, A. N., & Syawaludin, R. (2022). Development of AR-Manner 1.0 as a Learning Media for Communication Ethics to Contact Lecturers in Higher Educations using Augmented Reality Technology. *Proceedings of the International Conference of Learning on Advance Education (ICOLAE 2021)*, 662(Icolae 2021), 925–932. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220503.100>

- Widyasari, N., & Ismawati, I. (2020). Perbandingan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar pada Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality dan Pasir Kinetik. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 63. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v3i1.442>
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2), 17–24.
- Yi-Ming Kao, G., & Ruan, C. A. (2022). Designing and evaluating a high interactive augmented reality system for programming learning. *Computers in Human Behavior*, 132(January), 107245. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107245>