

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227–232.  
<https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>
- Chen, H., & Xu, H. (2020). *M 2 -1,2-*. 2020(2008), 4–7.
- Febiharsa, D., Sudana, I. M., & Hudallah, N. (2019). Uji Fungsionalitas ( BLACKBOX TESTING ) SISTEM INFORMASI LEMBAGA SERTIFIKASI PROFESI ( SILSP ) BATIK DENGAN APPPERFECT WEB TEST DAN Uji PENGGUNA bahwa Black-Box Testing merupakan pengujian perangkat lunak yang merupakan eksternal Sedangkan Blackbox Testin. *Joined Journal Jurnal Of Information Edukation*, 1, 117–126.
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Handriyatma, R., & Anwar, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality pada Komponen Komputer sebagai Media Pembelajaran Berbasis Mobile. *Ranah Research: Journal of ...*, 108–116.  
<https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/379>
- Hariyanto, A. T., Noertjahyana, A., & Setiabudi, D. H. (2017). *Aplikasi Simulasi dan Pembelajaran Routing Protocol dengan metode OSPFv2 Berbasis Android*. 5, 1–5.
- Iskandar, I. D., & Taufiqurrochman. (2018). Implementasi Algoritma Edit Distance Pada Pengembangan Aplikasi E-Learning Bsi. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi*, 1–6.
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality

- Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>
- Mesin, T., & Smknegeri, D. I. (2020). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN PEKERJAAN DASAR USE AUGMENTED REALITY INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON BASIC MECHANICAL ENGINEERING WORK SUBJECTS AT SMKNEGERI 1 BATIPUH*. 2(4), 129–134.
- Miftah, Z., & Sari, I. P. (2020). Analisis Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Sus. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 40. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7076>
- Mohid, S. Z., Ramli, R., Rahman, K. A., & Shahabudin, N. N. (2018). Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan Abad 21. *5th INTERNATIONAL RESEARCH MANAGEMENT & INNOVATION CONFERENCE (5th IRMIC 2018)*, August, 1–9.
- Muhammad Rizky Mubaraq, Helmi Kurniawan, A. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android. *IT Journal*, 6(1), 89–98.
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 39–48. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19337>
- Suciliyana, Y., & Rahman, L. O. A. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 39–53. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.51>
- Sulistiyorini, P. (2009). Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational

- Rose. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume, XIV(1)*, 23–29.
- Suriansyah, A. (2011). *Landasan pendidikan*. [http://idr.uin-antasari.ac.id/6633/1/Buku Landasan Pendidikan.pdf](http://idr.uin-antasari.ac.id/6633/1/Buku_Landasan_Pendidikan.pdf)
- Syafitri, Y. (2016). Pemodelan Perangkat Lunak Berbasis UML Untuk Pengembangan Sistem Pemasaran Akbar Entertainment Natar Lampung Selatan. *Cendikia*, 12(1), 31–39.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK, November*, 1–5.  
[https://www.researchgate.net/profile/Aceng\\_Wahid/publication/346397070\\_Analisis\\_Metode\\_Waterfall\\_Untuk\\_Pengembangan\\_Sistem\\_Informasi/links/5fbfa91092851c933f5d76b6/Analisis-Metode-Waterfall-Untuk-Pengembangan-Sistem-Informasi.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Aceng_Wahid/publication/346397070_Analisis_Metode_Waterfall_Untuk_Pengembangan_Sistem_Informasi/links/5fbfa91092851c933f5d76b6/Analisis-Metode-Waterfall-Untuk-Pengembangan-Sistem-Informasi.pdf)
- Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality ( Ar ). *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104–111.  
<https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/jurtek/article/view/1119>
- Wibwawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*, XII(2), 57–64.  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/17472>
- Wijaya, H. D., Hidayat, R. R., & Aliyansyah, T. A. (2020). Kegiatan Pembelajaran Jaringan Komputer Dengan Static Routing Protocol Menggunakan Gns3 Untuk Siswa Smk Ymik Pada Wilayah Joglo. *Jurnal Abdi Masyarakat (JAM)*, 5(2), 10.  
<https://doi.org/10.22441/jam.2020.v5.i2.003>
- Yunus, P. P. (2019). *Dr. Pangeran Paita Yunus, S.Pd, M.Sn. Dr. Tangsi, M.Sn.*