

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Q. J., Ambarwari, A., Lubis, M. (2020). Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 171–176. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3842>
- Alawia, A. (2019). Penerapan Media Gambar Lingkungan Sekitar Dalam berkomunikasi . Bahasa memiliki peran sebagai pusat dalam perkembangan menguasai pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar . *Kesalahan*, 2(2), 147–158.
- Dianrizkita, Y., Seruni, H. Agung, H. (2020). Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented Reality Pada Bangun Ruang. *Jurnal Simantec*, 6(3), 121–128. Retrieved from <https://journal.trunojoyo.ac.id/simantec/article/view/4405>
- Erri Wahyu Puspitarini, Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho. (2021). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Ferdiansyah, A. Kurniawan, H. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kain Nusantara Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *It (Informatic Technique) Journal*, 7(2), 196. <https://doi.org/10.22303/it.7.2.2019.196-205>
- Nazilah, S. Ramdhan, F. S. (2021). Augmented Reality Sebagai Media

Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Ikra-Ith Informatika*, 5(2), 99–107.

Nova, S. H., Widodo, A. P. Warsito, B. (2022). Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Techno.Com*, 21(1), 139–148. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i1.5659>

Paliling, A., Syam, A. (2020). Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Kerangka Manusia Berbasis Android. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 9(1), 65–76. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i1.644>

Saurina, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95. <https://doi.org/10.31284/j.ipitek.2016.v20i1.27>