

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyati, N., Wulandari, F., Junaedi, E., & Ramadhan, A. M. (n.d.). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengenal Tata Surya Pada Sd Islamic Village (Vol. 17). <https://journal.fkom.uniku.ac.id/ilkom>
- Aditya Dwiwansyah Musa, L., Anas, A., Tata Negara, H., Palopo, I., Matematika, P., dan Pengkajian Seni, P., & Seni Indonesia Yogyakarta, I. (2022). Pengembangan Video Animasi 3d Pembelajaran Lalu Lintas Menggunakan Software Blender. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(2).
- Agus Kurniasari, A., Trismayanti Dwi Puspitasari, & Argista Dwi Septya Mutiara. (2023). Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada A Magical Augmented Reality Book Berbasis Android. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 19–32. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2801>
- Agustinus Zalukh, Swingly Purba, Dedi Darma, (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri* (Vol. 4, No. 1).
- Aprilinda, Y., Yuli Endra, R., Nur Afandi, F., Ariani, F., Cucus, A., Setya Lusi, D., & Bandar Lampung, U. (n.d.). *Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. 11.*
- Bambang Firdaus, M., Prafanto, A., Angelina Widians, J., Tejawati, A., Sulle, R., & Arifin, Z. (2022). *Pengujian Kesesuaian Fungsional Augmented Reality Pola Batik Dayak Kenyah* (Vol. 4, Issue 2).
- Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1), 41–57. <https://doi.org/10.21093/sajie.v3i1.2918>
- D. Yusuf and F. N. Afandi, “Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Validasi Kordinat Lokasi Dan Nomor Handpone Guna Menghindari Penularan Virus Covid 19,” *Expert J. Manaj. Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 10, no. 1, pp. 16–22, 2020, doi: 10.36448/jmsit.v10i1.1492.
- Dalimunthe, H. F., & Simanjuntak, P. (2023). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. In *JURNAL COMASIE*.

- 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.
- Dewi Novianti, Supandi, Wijonarko (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Android Menggunakan Unity 3D Untuk Siswa Kelas X Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi & Komputer (JIPETIK)*, 21-26.
- F. Purwaningtias and U. Ependi, "Pengujian Usability Website Pondok Pesantren Qodratullah Menggunakan System Usability Scale," *J. Sains dan Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 34–43, 2020.
- Feoh, G., & Wiryadikara, R. P. (2019). Pengujian Functional Suitability Pada Implementasi Pembelajaran Aksara Bali Berbasis Augmented Reality. <https://developer.vuforia.com/>.
- Hendriyana, H., Fuada, S., & Pradeka, D. (2022). Kenal Hardware: Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1). <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1648>
- Hidayani, N., Rosyidah, U. A., & Abdurrahman, G. (2024). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Interaktif Edukasi Anak Untuk Peningkatan Kognitif. *Journal of Digital Literacy and Volunteering*, 2(2), 44–51. <https://doi.org/10.57119/litdig.v2i2.82>.
- K. W. Antari, R. Arthana, and N. Sugihartini, "Pengujian Usability Pada Sistem Informasi Pangkalan Data Dosen Dan Kinerja Dosen Undiksha Menggunakan Metode Questionnaire and Field Observation," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 16, no. 1, p. 65, 2019, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v16i1.16790.
- Krisdiawan, R. A., Priantama, R., Praramdani, E., & Artikel, H. (2023). Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection. *Digital Transformation Technology (Digitech) | e*, 3(1). <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2341>
- Listyo, D., Keagamaan Buddha, P., & Tinggi Agama Buddha Syailendra, S. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Untuk Pendidikan Agama Buddha Dan Budi Pekerti Smp Kelas Viii Pada Masa Pandemi Development Of Interactive Learning Media Based On Google Sites Websites For School Subjects Of Buddhism And Morals For Junior High School Class Viii During In The Pandemic.

- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (n.d.-a). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (n.d.-b). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- Nahak, H. M. I. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>.
- Novitasari, A. L. (2019). Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 3, Issue 2).
- Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., Jurusan Rekayasa Sistem Komputer, S., Teknik Industri, J., AKPRIND Yogyakarta, I., & Artikel, R. (2022). *Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula Info Artikel Abstrak*. 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123>.
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. (2020). Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 686. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.699>.
- Nurlaili, M., & Pd. (n.d.). *Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*.
- Pasya, R. I., Delaga Prasetya, R., Ahadi, M. F., & Utami, N. D. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi Satu Sehat Dengan Metode System Usability Scale. *Jurnal Methodika*, 9(2).
- Pradeka, D., Adiwilaga, A., Agustini, D. A. R., Suheryadi, A., & Nuriman, R. (2024a). Design and Build an Assessment Platform by Inserting Moodle-Based Cryptographic Methods. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 9(3), 264–270. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v9i3.2023.264-270>
- Pradeka, D., Adiwilaga, A., Agustini, D. A. R., Suheryadi, A., & Nuriman, R. (2024b). Design and Build an Assessment Platform by Inserting Moodle-Based Cryptographic Methods. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 9(3), 264–270. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v9i3.2023.264-270>.
- Pratama, A. J., Irfan, D., & Effendi, H. (2023). Studi Literature Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality

- Pada Sekolah Kejuruan. *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 47-55.
- Rezaldi, L., Nugroho, M. A., Dian, P., & Anggoro, W. (n.d.). *Implementasi Vuforia Pada Aplikasi Augmented-Reality Pembelajaran Sistem Tata Surya*. 1(2).
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF*, 8(1), 8. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v8i1.3369>.
- S. A. Lubis, “Perancangan Media Promosi Produk Sembako UD. Boru Lubis Berbasis Animasi 3D Menggunakan Karakter Metode Lowpoly,” 2022.
- Sains, J., Teknologi, D., Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (n.d.). *Penggunaan Usability Testing Sebagai Alat Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi*.
- S. Gulo & A. O. Harefa (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint,”.
- Sofa Faizatin Nabila (2022) “Pengenalan Tari Lahbako Sebagai Bentuk Kepedulian Budaya Lokal Jember”.
- Studi Sistem Informasi, P. (2021). Implementasi Tik Pada Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Dengan Model Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Untuk Informasi Digital Pariwisata Sebagai Peningkatan Kualitas Layanan Pengunjung Desa Wisata Dokan Romanus Damanik 1), Wasit Ginting 2). *JIK*, 5(1).
- Sumartini, T. S. (2022). Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Pengaruh Habit of Mind terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis melalui Metode Pembelajaran Improve. *11*(1).
<http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Yogaswara, R. (2019). Padepokan Seni Tari Kabupaten Ciamis. Thesis Program Pasca Sarjana Universitas Komputer Indonesia, 1-66.
- Yulianti, N., Sya'idah, N., Desyandri, & Mayar, F. (2022). Pentingnya Penerapan Pembelajaran Seni Tari dalam Membentuk Mental Siswa di Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1877–1882. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>