

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, I. N. Q., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(1), 178. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1875>
- Alfares, Y. J., & Murwonugroho, W. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Interaktif Pada Anak. *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah Lembaga Penelitian Universitas Trisakti*, 6(2), 202–212. <https://doi.org/10.25105/pdk.v6i2.9526>
- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Explore: Jurnal Sistem informasi dan telematika*, 11(2), 124. <https://doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591>
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Fatmala Sari, S., Destiawati, F., & Manurung, L. (2024). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI PENGENALAN HEWAN MAMALIA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 05.
- Hidayati, B. R., Amran, M. A., Sarina, E., & Srigusdiana, B. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri 6 Masbagik Selatan. 06(1), 61–67.
- Jodanayang, F. P., & -, R. (2021). Analisis Usability Aplikasi Augmented Reality Procedure Mesin Wafer Mounting Di Teaching Factory Manufacture Of Electronics. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 5(2), 77–85. <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i2.3770>
- Meilindawati, R., & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. 9(1), 55–62.
- Pujianti, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *REGRESI: Journal of Mathematics Education and Application*, 1(1), 10–19. <https://doi.org/10.56916/regresi.v1i1.1565>

- Putra, A. A. A. W., Mahayani, N. K. D., & Tilman, B. N. D. R. M. (2025). Rancang Bangun UI/UX dengan Metode Design Thinking pada Aplikasi Laundry Quick and Clean Berbasis Mobile. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 6(1), 187–197. <https://doi.org/10.35870/jimik.v6i1.1145>
- Raharja, P. A., & Pramudya, B. Z. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi Augmented Reality Morphfun Menggunakan System Usability Scale. *Multinetics*, 8(2), 122–130. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v8i2.4702>
- RISKA DEWI, L., & ANGGARYANI, M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Alat Optik. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 369–376. <https://doi.org/10.26740/ipf.v9n3.p369-376>
- Salsabila, B., Akhyar, A., Setiawan, A., & Chandra, D. A. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Kelas VII SMPN 1 Rambah. *Journal on Education*, 6(1), 856–863. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3002>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Sari, S. F., Destiwati, F., Manurung, L., Studi, P., Informatika, T., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2024). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI*. 05(02), 333–338.
- Setiawan, B., Gustalika, M. A., & Raharja, P. A. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Tumbuhan berbasis Augmented Reality dengan Metode MDLC. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(2), 91–101. <https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1325>
- Setiawan, R., Rahayu, S., & Komalasari, I. (2025). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality untuk Edukasi Keselamatan Kebakaran: Metode Prototyping dan Usability. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.52158/jacost.v6i1.1028>
- Utomo, S., Budiarto, S., Ibnu, S., & Ilhamdi, W. (2023). *Bulletin of Information Technology (BIT) Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran IPA Siswa SMP*. 4(4), 419–424. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>
- Vanda, Y., & Dwiyanto, D. (2023). Usability Analysis Aplikasi Mobile Augmented Reality (MAR) untuk Multimedia Pembelajaran Motherboard (Aplikasi AR-Mobo). *Infotekmesin*, 14(1), 105–110. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v14i1.1654>