

DAFTAR PUSTAKA

- (Ramanda & Abadi, 2024)Afnan, M. Z., & Puspitawati, R. P. (2024). Exploration of biological concept understanding through augmented reality: A constructivism theory approach. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(3), 1139–1147. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i3.36896>
- Ambarwati, P., & Darmawel, P. S. (2020). Teknik Implementasi Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal UNIKOM*, 18(2), 51–58.
- Aswandi, N., & Hendrik, B. (2025). Transformasi Sektor melalui Augmented Reality: Manfaat, Tantangan, dan Masa Depan Strategis. *Journal of Education Research*, 6(1), 107–113. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2152>
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Cahyani, A., & Kunci, K. (2023). Blender: Solusi Open-Source untuk Pembuatan dan Pengembangan 3D. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, (October), 1–7.
- Firman Alamsyah, D., Zulfia Zahro', H., & Primaswara Prasetya, R. (2024). Aplikasi Mobile Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Unity 3D. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8528–8535. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10574>
- Idris, J. F., Prastyo, Y. D., Hardiansyah, R., Noventona, A. M. F., Haikal, F., Gusdevi, H., & Naseer, M. (2025). Pengujian Fungsional Dan Struktural Aplikasi Pengajuan Cuti Dengan Metode Black Box Dan White Box. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi dan Teknik Informatika*, 7(1), 84–102. <https://doi.org/10.53580/naratif.v7i1.315>
- Maulana, A., Kusdinar, A. B., & Sunarto, A. A. (2021). Penerapan Multimedia Development Life Cycle dalam Pengembangan Media Visualisasi Pembelajaran Interaktif. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 9(3), 25. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v9i3.539>
- Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2023). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 71–77. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1019>

- Ramadhani, I. P., Haripuddin, & Sidin, U. S. (2024). Pengembangan Modul Pada Mata Kuliah Aplikasi Multimedia Menggunakan Software Inkscape. *Information Technology Education Journal*, 3(1), 24–28.
- Ramanda, K., & Abadi, M. S. (2024). Evaluasi Tingkat Keberhasilan Aplikasi Tije Menggunakan Metode Pieces Framework. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 24–35. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i1.6252>
- Saputri, F. E., Annisa, M., & Kusnandi, D. (2018). PENDAHULUAN Pendidikan merupakan salah satu sumber utama dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia , terutama potensi siswa . Dalam Undang-Undang No . 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah. *Widyagogik*, 6(1), 57–72.
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Usability evaluation of university website: A case study. *Journal of Physics: Conference Series*, 1517(1), 7–12. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1517/1/012071>
- Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 9(1), 40–49. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.375>
- Wiharta, D. M., Widiadnyana, P., Udayana, U., Badung, K., & Korespondensi, P. (2022). Implementasi Aplikasi Mobile Augmented Reality Untuk Implementation of Augmented Reality Mobile Application for the. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(2). <https://doi.org/10.25126/jtiik.202295032>
- Wulan, N., Lubis, Y. F. A., & Sitepu, F. R. (2025). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Menggunakan Vuforia Pada Panca Indra Tubuh Manusia. *CompTech: Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi*, 1(2), 217–230. <https://doi.org/10.63854/comptech.v1i2.50>
- Zakaria, A., Wahyuni, I. S., Satriawan, M., Saputra, O., & Habibulloh, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran ARDI (AR-Digital Book) Berbasis Augmented Reality 3D Animated Pada Materi Induksi Elektromagnetik. *IPF:*

Inovasi Pendidikan Fisika, 12(2), 54–64.
<https://doi.org/10.26740/ipf.v12n2.p54-64>

