

DAFTAR PUSTAKA

1. Dwi Agus Kurniawan. (2021). Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 1–12.
2. Eka Purnama Sari. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah. *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 9-Oct-2020.
3. Fauzi, J. R. (2020). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020. *Jurnal Teknik Informatika*, 20330044, 4–6.
4. Hamka, M., & Purnama, I. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Catatan Ku Berbasis Android. *Jurnal Gemilang Informatika (GIT)*, 2(1), 22–27.
<https://doi.org/10.58369/git.v2i1.167>
5. Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *KOHESI: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 1(12), 41–50.
<https://ejournal.warunayama.org/index.php/kohesi/article/view/1311>
6. Pengantar, K. (2021). *Implementasi augmented reality (ar) untuk pembelajaran bentuk bakteri dan virus penyebab penyakit pada manusia berbasis android*.
7. Rizki, A. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu Pada Materi Sistem Tata Surya Skripsi. *Upt Perpustakaan Uin Ar-Raniry*.

<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/35559/>

8. Sandhi, B. H., & Purnama, I. (2024). Rancang Bangun Aplikasi TPS Berbasis Android. *Jurnal Gemilang Informatika (GIT)*, 2(1), 7–13.
<https://doi.org/10.58369/git.v2i1.165>
9. Saputra, Y. E. (2021). *Augmented Reality (Ar) Untuk Pembelajaran Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Berbasis (Studi Kasus : Smp Yabri Terpadu Pekanbaru) Skripsi*. 1–121.
10. Syah, S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality untuk Pengenalan Pahlawan Indonesia Dengan Marker Uang Kertas Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.114>
11. Timban, T. J., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. E. (2019). Augmented Reality Application Of Sports Props For Elementary School Students. *Jurnal Teknik Informatika*, 1(2), 1–8.
12. Ulum, M., Sudiana, R., & Fakhruddin, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Geometry Berbasis Augmented Reality. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 2(4), 197.
<https://doi.org/10.56704/jirpm.v2i4.11772>
13. Dwi Agus Kurniawan. (2019). Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 1–12.
14. Eka Purnama Sari. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya dalam

- Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah. *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 9-Oct-2020.
15. Fauzi, J. R. (2020). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020. *Jurnal Teknik Informatika*, 20330044, 4–6.
 16. Hamka, M., & Purnama, I. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Catatan Ku Berbasis Android. *Jurnal Gemilang Informatika (GIT)*, 2(1), 22–27.
<https://doi.org/10.58369/git.v2i1.167>
 17. Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *KOHESI: Jurnal Multidisplin Saintek*, 1(12), 41–50.
<https://ejournal.warunayama.org/index.php/kohesi/article/view/1311>
 18. Pengantar, K. (2021). *Implementasi augmented reality (ar) untuk pembelajaran bentuk bakteri dan virus penyebab penyakit pada manusia berbasis android*.
 19. Rizki, A. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu Pada Materi Sistem Tata Surya Skripsi. *Upt Perpustakaan Uin Ar-Raniry*.
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/35559/>
 20. Sandhi, B. H., & Purnama, I. (2024). Rancang Bangun Aplikasi TPS Berbasis Android. *Jurnal Gemilang Informatika (GIT)*, 2(1), 7–13.
<https://doi.org/10.58369/git.v2i1.165>
 21. Saputra, Y. E. (2021). *Augmented Reality (Ar) Untuk Pembelajaran Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Berbasis (Studi Kasus : Smp Yabri*

Terpadu Pekanbaru) Skripsi. 1–121.

22. Syah, S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality untuk Pengenalan Pahlawan Indonesia Dengan Marker Uang Kertas Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.114>
23. Ulum, M., Sudiana, R., & Fakhruddin, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Geometry Berbasis Augmented Reality. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 2(4), 197.
<https://doi.org/10.56704/jirpm.v2i4.11772>