

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Annisa, “Pengenalan dan Implementasi Aplikasi Augmented Reality (AR) Pada Guru SMA Negeri 9 Luwu,” vol. 2, no. 1, 2024.
- [2] A. Info, “TINJAUAN LITERATUR : PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI TINGKAT SEKOLAH DASAR,” vol. 26, no. 1, pp. 20–28, 2024.
- [3] F. A. Kafilahudin and M. Akbar, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality,” *sudo J. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–40, 2024, doi: 10.56211/sudo.v3i1.469.
- [4] M. Binasdevi, A. Abdurahman, D. Y. Azhara, and Z. Aulia, “Augmented Reality Terintegrasi Nilai Karakter (ARTIKA) untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Peserta Didik Sekolah Dasar,” vol. 8, no. 4, pp. 716–725, 2024.
- [5] E. S. Handayani *et al.*, “Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di Era Cybernetics,” vol. 4, pp. 8522–8530, 2024.
- [6] B. Ruang, “Jurnal Media Pratama,” vol. 19, no. 1, pp. 1–14, 2025.
- [7] A. Maulana *et al.*, “IMPLEMENTASI APLIKASI AUGMENTED REALITY PADA PRAKTIKUM PROSES,” vol. 12, no. 3, pp. 1–8, 2024.
- [8] I. R. Bakti *et al.*, “PENERAPAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN BUDAYA,” vol. 5, no. 3, pp. 495–504, 2023.

- [9] A. Lisdayanti and I. Nilasari, “Pengaruh Augmented Reality Marketing Terhadap Minat Beli Konsumen Melalui Customer Engagement pada Sephora di Indonesia,” vol. 4, no. April, pp. 433–446, 2025.
- [10] Z. Arham, Q. Aini, S. P. Arifin, P. Studi, S. Informasi, and F. Sains, “FAKTOR- FAKTOR MEMENGARUHI NIAT BERMAIN GAME AR BERBASIS LOKASI DENGAN TEORI USES & GRATIFICATIONS (STUDI KASUS : POKEMON GO),” vol. 7, pp. 173–185, 2025.
- [11] J. M. Polgan *et al.*, “Navigasi Realtime Menggunakan Incremental GPS Path Logging Algorithm dan Visualisasi Interaktif Berbasis Web,” vol. 14, pp. 1340– 1354, 2025.
- [12] J. Sains, V. No, S. Hal, and S. Marlina, “Artificial Intelligence sebagai Mitra Strategis dalam Revolusi Layanan Kesehatan Modern,” vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2025.
- [13] N. Jannah *et al.*, “Eksplorasi Teknologi dengan Implementasi Augmented Reality Sebagai Upaya Marketing Campaign Jl . Ki Mangun Sarkoro No . 20 , Nusukan , Kec . Banjarsari , Kota Surakarta , Jawa,” pp. 738–747, 2024.
- [14] M. Lian and K. Fee, “BUDAYA MELAYU DALAM KONTEKS NEGARA DAN BANGSA,” vol. 17, no. 1, pp. 19–32, 2024.
- [15] M. Fahmizher, R. Hartono, and U. Perjuangan, “PEMBUATAN APLIKASI DENAH BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) MODEL MARKER BASIC TRACKING,” vol. 11, no. 3, 2023.