

DAFTAR PUSTAKA

1. Dwi Agus Kurniawan. (2022). Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan *Augmented Reality* 3 Dimensi. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 1–12.
2. Fauzi, J. R. (2024). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2024. *Jurnal Teknik Informatika*, 20330044, 4–6.
3. 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>
4. Kumontoy et al. (2023). Vol. 16 No. 3 / Juli - September 2023. *Pemanfaatan Tanaman Herbal Sebagai Obat Tradisional Untuk Kesehatan Masyarakat Di Desa Guaan Kecamatan Mooat Kabupaten Bolaang Mongondow Timur*, 16(3), 1–20. Obat, S. (2024).
5. Pengantar, K. (2021). *Implementasi Augmented Reality (ar) untuk pembelajaran bentuk bakteri dan virus penyebab penyakit pada manusia berbasis android*.
6. Ritonga, A. A., & Munthe, I. R. (2024). Masrizal 2). *Ali Akbar Ritonga*, 1(3).
7. Syahputra, R., Sihombing, V., Bangun, B., & Korespondensi, E. P. (2025). Studi Pengaruh Teknologi Informasi dalam Pengambilan Keputusan Strategis di Organisasi Nirlaba. *Teknik Komputer Dan Teknologi Pendidikan*, 4, 70–73.
8. Tambunan, R. U., Suryadi, S., & Purnama, I. (2022). Perancangan Aplikasi Data Buku Perpustakaan Pada Smk Swasta Al – Azis Berbasis Anroid. *Jurnal Informatika*, 5(2), 46–52. <https://doi.org/10.36987/informatika.v5i2.729>
9. Timban, T. J., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. E. (2022). *Augmented Reality Application Of Sports Props For Elementary School Students*. *Jurnal Teknik Informatika*, 1(2), 1–8.
10. Ulum, M., Sudiana, R., & Fakhrudin, 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>
11. Saputra, Y. E. (2021). *Augmented Reality (Ar) Untuk Pembelajaran Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Berbasis (Studi Kasus : Smp Yabri Terpadu Pekanbaru) Skripsi*. 1–121.

12. 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>
13. Ulum, M., Sudiana, R., & Fakhrudin, 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>
14. 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>
15. Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *KOHESI: Jurnal Multidisplin Sainstek*, 1(12), 41–50. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/koehesi/article/view/1311>
16. Pengantar, K. (2021). *Implementasi Augmented Reality (ar) untuk pembelajaran bentuk bakteri dan virus penyebab penyakit pada manusia berbasis android*.
17. Fauzi, J. R. (2020). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020. *Jurnal Teknik Informatika*, 20330044, 4–6.
18. 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>
19. Fauzi, J. R. (2020). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020. *Jurnal Teknik Informatika*, 20330044, 4–6.