

DAFTAR PUSTAKA

- Alvionita, P. I. (2022). 3 1,2,3. *XII*(1), 1–6.
- Chan, C. Y., & Leong, K. E. (2024). *Journal of Mathematics Science and Technology Education*. 5(1), 33–42. https://pdf.jmste.com/JMSTE_1_1_19.pdf
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75–82. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1731>
- 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>
- Muladi, M. H., Listyorini, T., & Supriyati, E. (2022). Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Tanaman Herbal Berbasis Android. *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika Dan Bisnis Digital*, 1(2), 87–99. <https://doi.org/10.55123/jumintal.v1i2.782>
- Nissa, N. H., Sthephani, A., Effendi, L. A., & Anggraini, L. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus Dan Balok Kelas Viii Smp. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(1), 11–28. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i1.5343>
- Oktarina, Y., & Mulyani, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Keperawatan Medikal Bedah III. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 651. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1976>
- Rickman Roedavan, Bambang Pudjoatmodjo, A. P. S. (2022). *Multimedia Engineering Technology, School of Applied Science Telkom University, Jalan Telekomunikasi No. 1, Bandung 40257, Indonesi*. 1.
- Testing, B. B. (2025). *Pengujian Crud Link Pada Aplikasi*. 1(1), 83–90.
- Tuti, H. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Unity. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 16, 109–120. <https://doi.org/10.34151/technoscientia.v14i2.3628>
- 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>
- Wahyudi, T. (2022). Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dan Android Sebagai Penunjang Kerja di Indonesia: Systematic Literature Review. *Indonesian Journal Computer Science*, 1(2), 96–102. <https://doi.org/10.31294/ijcs.v1i2.1428>

- Wirawan, K. A., Harsemadi, I. G., & Sukerti, N. K. (2021). Augmented Reality Pengenalan Objek Wisata Taman Mumbul Sangeh Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 21(1), 84–89. <https://doi.org/10.30873/ji.v21i1.2872>
- Yang, L., Susanti, W., Hajjah, A., Marlim, Y. N., & Tendra, G. (2022). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY*. c, 122–136.