

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Firmadani, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *Pros. Konf. Pendidik. Nas.*, pp. 93–97, 2020.
- [2] S. Maghfiroh and D. Suryana, "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 1560–1566, 2021.
- [3] mifta rizqi Hanafi, "Analisis Dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality," Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- [4] R. Alyusfitri *et al.*, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 DENGAN PEDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 04, no. 02, pp. 1281–1296, 2020.
- [5] S. Yuliyanti, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Materi Rumah Adat Indonesia di Sekolah Dasar Kabupaten Brebes," *J. INFOKAM*, vol. 18, no. 2, pp. 79–86, 2022.
- [6] I. P. Sari, I. H. Batubara, A. H. Hazidar, and M. Basri, "Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran," *J. ILMU Komput.*, vol. 1, no. 4, pp. 210–215, 2022.
- [7] H. Reynaldo, Suprianto, and U. Indahyani, "Animal Recognition Application System for Early Childhood Using Augmented Reality Method," *Procedia Eng. Life Sci.*, vol. 2, no. 2, 2022, doi: 10.21070/pels.v2i2.1252.
- [8] G. E. Saputra, "Analisa dan Perancangan Markerless Augmented Reality Application Rumah Adat Minangkabau dengan Menggunakan Metode Prototyping Berbasis Android," *J. Ilm. Komputasi*, vol. 19, no. 3, pp. 443–454, 2020, doi: 10.32409/jikstik.19.3.70.
- [9] M. S. N. Nur Azis, Gali Pribadi, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android," *J. IKRA-ITH Inform.*, vol. 4, no. 3, pp. 1–5, 2020.
- [10] D. Savitri, A. Karim, and Hasbullah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR," *Lebesgue J. Ilm. Pendidik. Mat. Mat. dan Stat.*, vol. 1, no. 2, pp. 63–75, 2020.
- [11] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, pp. 1–5, 2020.
- [12] Anwardi, A. Ramadona, M. Hartati, T. Nurainun, and E. G. Permata,

- “Analisis PIECES dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi Menggunakan Model Waterfall PIECES Analysis and Effect of Fikri Karya Gemilang Website Design on Promotion System Using Waterfall Model,” *J. REKAYASA Sist. DAN Ind.*, vol. 7, no. 1, pp. 57–65, 2020.
- [13] A. B. Setiawan *et al.*, “Aplikasi Monitoring Stok Barang Berbasis Web Pada PT. Intermetal Indo Mekanika,” *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 2, no. 2, pp. 94–99, 2021.
- [14] T. S. Wibisno and B. W. Widagdo, “Analisis dan implementasi antarmuka pengguna sistem pemilihan guru terbaik menggunakan metode goal-directed design gdd,” *J. Inform. MULTI*, vol. 1, no. 1, pp. 55–64, 2023, [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56305%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/56305/1/FENNYRULIATIACHMADSYAH-FST.pdf>
- [15] D. W. T. Putra and R. Andriani, “Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD,” *J. TeknoIf*, vol. 7, no. 1, pp. 32–39, 2019, doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.
- [16] F. Arnandya Rani, S. Agung Wicaksono, and A. Dwi Herlambang, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Cuti Pegawai Menggunakan Pendekatan Object Oriented Analysis and Design (OOAD) (Studi Pada PT. Pos Indonesia Surabaya Kebonrojo),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 5470–5479, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [17] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, “Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D,” *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [18] M. Romzi and B. Kurniawan, “Implementasi Pemrograman Python Menggunakan Visual Studio Code,” *J. Inform. dan Komput.*, vol. 11, no. 2, pp. 1–9, 2020.