

## DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, D.A., Sugiarto, B.A., Elektro, T., Sam, U. dan Manado, R. 2019. Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3): 291–302.
- Labellapansa, A. dan Asrining Ratri, M.R. 2017. Augmented Reality Bangunan Bersejarah Berbasis Android (Studi Kasus : Istana Siak Sri Indrapura). *It Journal Research and Development*, 1(2): 1–12.
- Marjuni, A. dan Harun, H. 2019. Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2): 194.
- Moedjahedy, J., Bokang, A. dan Raranta, A. 2017. Aplikasi Pengenalan Ikan Hias Predator Air Tawar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *CogITo Smart Journal*, 3(1): 91.
- Mongilala, M.M., Tulenan, V. dan Sugiarto, B.A. 2019. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4): 465–474.
- Muntahanah, M., Toyib, R. dan Ansyori, M. 2017. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1): 81–89.
- Mustika 2018. Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Jurnal Mikrotik*, 8(1): 1–14.
- Pranata, A.A., Harli, E. dan Ismanti, K. 2021. PERANCANGAN SISTEM PENGENALAN HEWAN BERBASIS. 01(03): 146–152.
- Ramadhan, A.F., Putra, A.D. dan Surahman, A. 2021. Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2): 24–31.
- Santoso, S., Surjawan, D.J. dan Handoyo, E.D. 2020. Pengembangan Sistem Informasi Tukar Barang Untuk Pemanfaatan Barang Tidak Terpakai dengan Flutter Framework. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 6(3): 589–598.
- Satria, T.G. dan Egok, A.S. 2020. Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1): 13–21.
- Sintaro, S., Surahman, A. dan Khairandi, N. 2020. APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR FUTSAL MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. 1(1): 22–31.
- Sirumapea, A., Ramdhan, S. dan Masitoh, D. 2017. Aplikasi Augmented Reality

Katalog Baju Menggunakan Smartphone Android. *Aplikasi Augmented Reality Katalog Baju Menggunakan Smartphone Android*, 7(2): 1–6.

Solikin, I. 2018. Implementasi E-Modul pada Program Studi Manajemen Informatika Universitas Bina Darma Berbasis Web Mobile. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 2(2): 492–497.

Suandi, A. dan Pamungkas, P.D.A. 2019. Multimedia Interaktif Pembelajaran Ips Kelas 7 Berbasis Android Pada Mts Al-Wasliyah Jakarta Timur. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2): 66.

Tambunan, H.P. dan Zetli, S. 2020. Jurnal Comasie. *Comasie*, 3(3): 21–30.

Tresnawati, D., Rahayu, S. dan Yusuf, K. 2021. Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Algoritma*, 18(1): 182–191.

