

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Imam, Selamat Samsugi, and Yogi Irawan. 2022. "Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif." *Jurnal Teknoinfo* 16 (1):
- Alexandra, Wigo, Ade Dwi Putra, and Ajeng Saviri Puspanigrum. 2022. "A Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* 3 (1): 1–24.
- Annuritzza Arliana, Charisma, Fine Reffiane, and Suyitno Suyitno. 2022. "Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iv Tema 6 Subtema 1 Di Sdn 3 Tubanan." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8 (1): 614–23.
- Dharmalau, Andy, Indra Hiswara, and Dian Cahya Geovani. 2022. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Menggunakan Software Unity 3D Dan Vuforia." *Jurnal Teknologi Technosciantia* 15 (1): 15–22.
- Fauziah, Fauziah, and Andy Kurnia Arrifqie. 2022. "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D." *JEJARING : Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika* 7 (1).
- Hapsari, Gita Indah, Giva Andriana Mutiara, and Roy Chaidir. 2022. "Dental Health Education Game Based-on IRVO Model in Augmented Reality Technology." *Jurnal Infotel* 14 (2): 108–15.
- Pratama, Teja, Yuri Rahmanto, and Ade Dwi Putra. 2022. "Aplikasi Pembelajaran Hewan Reptil Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* 3 (1): 73–76.
- Rahmadhan A, Putra A, Surahman A. 2021. "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakanaugmented Reality (Ar)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 2 (2): 24–31.
- Shodik, Fajar, Nining.R.M, and Ade Irma Purnamasari. 2022. "Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Sebagai Pengenalan Kendaraan." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 6 (2): 635–41.
- Wabula, Diva Febrian, Danang Wahyu Widodo, and Patmi Kasih. 2022. "Implementation of Augmented Reality Technology on Covid-19 Educational Media for Children," 172–77.

Harahap, Sucipto, Jupriadi. 2020. "Pemanfaatan Augmented Reality Pada Media Pengenalan Komponen Elektronik" 20-25.

Heru Kurniawan Ramadani, Walidini Syaihul Huda. 2020. "Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android" Jurnal Explore IT.

