

DAFTAR PUSTAKA

Astawa, G. W., Raditya Putra, I. G. L. A., & Juliharta, I. G. P. K. (2018). Aplikasi Android Lukisan Wayang Kamasan Menggunakan Qr Code Sebagai Media Promosi Interaktif (Studi Kasus: Startup Way'K). *Jurnal Sistem Komputer Musirawas (JUSIKOM)*, 3(2), 103. <https://doi.org/10.32767/jusikom.v3i2.376>

Ataji, H. M. K., & Sujarwanta, A. (2011). *BERBASIS VIDEO ASSISTANT MENGGUNAKAN LINK QR CODE TENTEGRASI ALQURAN DAN HADIS MATERI SMA*.

Budiman, T., Osmond, A. B., & Saputra, R. E. (2019). *Aplikasi Game Edukasi Pada Android Menggunakan Qr Code Educational Game Application on Android With Qr Code*, 6(1), 1416–1423.

Dewi, A. R., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 471. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.471-480>

Hasibuan, A. Z., Asih, M. S., & Harahap, H. (2019). *Penerapan QR Code dan Vigenere Cipher Dalam Sistem Pelaporan Juru Parkir Ilegal*. 5341(April), 53–61.

Ilmiah, P., Jawi, I. G. B., Informatika, P. S., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2018). *Pemindaian Qr Code Untuk Aplikasi Penampil Informasi*.

Ilmiah, P., Hidayat, E. R. I. A., Informatika, P. S., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2019). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS QR CODE UNTUK MENAMPILKAN DATA KOLEKSI DI TAMAN BALEKAMBANG*.

Mawaddah, K., Wardani, L. K., Biologi, J., Negeri, U., Biologi, J., Negeri, U., Biologi, J., & Negeri, U. (2016). *Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Qr-*.

Mukti, I. S. A., Lumenta, A. S. M., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6 – 9 Tahun Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.35793/jti.7.1.2016.10772>

Munir, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal*

Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 22(2), 184–190.
<https://doi.org/10.21831/jptk.v22i2.8926>

Muwaffaq, M. D., Fitriani, L., & Atmadja, A. R. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Alat Pencernaan Manusia Dengan Perangkat Mobile. *Jurnal Algoritma*, 16(2), 186–191.
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.16- 2.186>

Widada, & Rosyidi. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Fisika SMP Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal IT CIDA Vol. 3 No. 2 Desember 2017*, 3(2), 53–68.

Wulandari, B., Ardiansyah, F., Eosina, P., & Fajri, H. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Ipa Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Krea-Tif*, 7(1), 11. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v7i1.20281>