

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Q. J., Ambarwari, A., & Lubis, M. (2020a). Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 11(1), 171–176.
<https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3842>
- Adrian, Q. J., Ambarwari, A., & Lubis, M. (2020b). Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 11(1), 171–176.
<https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3842>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Anindia, E. B., Asbari, M., & Akmal, R. (2023). Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan Solusi e-Book terhadap Pembentukan Moralitas Generasi Z? *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 01, 152–156.
- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Explore: Jurnal Sistem informasi dan telematika*, 11(2), 124.
<https://doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591>
- Arifitama, B., Syahputra, A., Bayu, K., & Bintoro, Y. (2022). Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker dan Markerless Tracking pada Objek Augmented Reality. Dalam *Jurnal Integrasi* | (Vol. 14, Nomor 1).
- Asaniyah, N., & Pust, S. I. (2021a). *DIGITALISASI BAHAN AJAR PERKULIAHAN DIREKTORAT PERPUSTAKAAN*. 4(2), 201–211.
- Asaniyah, N., & Pust, S. I. (2021b). *DIGITALISASI BAHAN AJAR PERKULIAHAN DIREKTORAT PERPUSTAKAAN*. 4(2), 201–211.
- Bahtiar, H., Editri Sutriandi, A., & Djamaluddin, M. (2020a). Digitalisasi Kitab Nadham Batu Ngompal Karya TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid Berbasis OPF Flipbook. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, 3(2), 84–91.
<https://doi.org/10.29408/jit.v3i2.2288>
- Bahtiar, H., Editri Sutriandi, A., & Djamaluddin, M. (2020b). Digitalisasi Kitab Nadham Batu Ngompal Karya TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid Berbasis OPF Flipbook. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, 3(2), 84–91.
<https://doi.org/10.29408/jit.v3i2.2288>
- Brooke, J. (2013). *SUS: a retrospective* (Vol. 8).
- Cahyani, P. M., Maretha, D. E., & Asnilawati. (2020). *Ensiklopedia Serangga* (N. Fikri, Ed.). CV. Amanah.

- Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis augmented reality untuk mengakomodasi generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 5(6), 780–791.
- Fajaria, M., & Ditha Tania, K. (2023). EVALUASI USER EXPERIENCE DAN USABILITY SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN SYSTEM USABILITY SCALE. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(2), 204–213.
- Faradiba, N. (2021). *Perbedaan Metamorfosis Sempurna dan Metamorfosis Tidak Sempurna*. Kompas.com/sains.
<https://www.kompas.com/sains/read/2021/09/13/163000223/perbedaan-metamorfosis-sempurna-dan-metamorfosis-tidak-sempurna?page=all>
- Febriyandani, A. (2021). Algoritma Fast Corner Detection dan Natural Feature Tracking Media Tumbuhan Berbasis Augmented Reality. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1062–1076. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.984>
- Gnidovec, T., Žemlja, M., Dolenec, A., & Torkar, G. (2020). Using Augmented Reality and the Structure–Behavior–Function Model to Teach Lower Secondary School Students about the Human Circulatory System. *Journal of Science Education and Technology*, 29(6), 774–784. <https://doi.org/10.1007/s10956-020-09850-8>
- Halilah, H. F., Karim, S., & Ramalis, T. R. (2021a). Rancang Bangun E-book Interaktif pada Topik Hukum Gravitasi Newton untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Wapfi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 6(1), 23–32.
- Halilah, H. F., Karim, S., & Ramalis, T. R. (2021b). Rancang Bangun E-book Interaktif pada Topik Hukum Gravitasi Newton untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Wapfi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 6(1), 23–32.
- Khairunnisa, S., & Aziz, T. A. (2021a). Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53–62.
<https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.20106>
- Khairunnisa, S., & Aziz, T. A. (2021b). Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53–62.
<https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.20106>
- Moes, T. (2023, Juni). *What is Android? Everything You Need to Know*. SoftwareLab.
<https://softwarelab.org/blog/what-is-android/>
- Ngashim, A. (2024, Februari 20). *Media Pembelajaran: Pengertian, Jenis dan Manfaatnya*. SocialDaily. https://dailysocial.id/post/media-pembelajaran-adalah#google_vignette
- Nugraha, B. A. (2019). Penerapan Augmented Reality pada Pengenalan Hewan Nokturnal. *Generation Journal*, 3(2), 19. <https://doi.org/10.29407/gj.v3i2.13092>

- Nugroho, T. F. (2022). *Ciri-Ciri Metamorfosis Sempurna dan Tidak Sempurna, Ketahui Contoh Hewannya*. bola.co./ragam. <https://www.bola.com/ragam/read/4852066/ciri-ciri-metamorfosis-sempurna-dan-tidak-sempurna-ketahui-contoh-hewannya>
- Nurillahwaty, E. (2022). *PERAN TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN*.
- Nurin Nabila, L., Putra Utama, F., Ahya Habibi, A., Hidayah, I., & Aliyah Negeri, M. (2023). Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0. Dalam *Journal of Education Research* (Vol. 4, Nomor 1).
- Pandhu Dwi Prayogha, A., & Riyan Pratama, M. (2020). Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality. Dalam *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer* (Vol. 1, Nomor 1).
- Purnama, B. E., Permana, M. E., Bina, U., & Informatika, S. (2021a). *Implementasi buku online sebagai solusi digitalisasi media*. 10(4), 219–225.
- Purnama, B. E., Permana, M. E., Bina, U., & Informatika, S. (2021b). *Implementasi buku online sebagai solusi digitalisasi media*. 10(4), 219–225.
- Putra, D. R. S. (2024, Maret 30). *Pengertian Buku Dan Jenis Buku*. RIDWAN INSTITUTE.
- Riyadh, M., Halim, A., & Hidayat, E. W. (2019a). *Augmented Reality Fitnes dengan Speech Recognition Berbasis Markerless*. 2(2), 85–95.
- Riyadh, M., Halim, A., & Hidayat, E. W. (2019b). *Augmented Reality Fitnes dengan Speech Recognition Berbasis Markerless*. 2(2), 85–95.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Sujana, A. P. (t.t.). *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)*.
- Syed, T. A., Siddiqui, M. S., Abdullah, H. B., Jan, S., Namoun, A., Alzahrani, A., Nadeem, A., & Alkhodre, A. B. (2023). In-Depth Review of Augmented Reality: Tracking Technologies, Development Tools, AR Displays, Collaborative AR, and Security Concerns. Dalam *Sensors* (Vol. 23, Nomor 1). MDPI. <https://doi.org/10.3390/s23010146>
- Utami, S. N. (2022). *Serangga: Ciri-ciri, Klasifikasi, dan Contohnya*. Kompas.com/skola. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/02/16/123828569/serangga-ciri-ciri-klasifikasi-dan-contohnya>
- Vaughan, T. (2014). *Multimedia: Making it work*. McGraw-Hill Education Group.
- Wanda, E. M. (2023). Pengaruh Literasi Digital Pada Generasi Z Terhadap Pergaulan Sosial Di Era Kemajuan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(12), 1035–1042.