

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syaifudin, “Studi Tentang Bentuk, Fungsi, dan Makna Monumen Perjuangan di Matur Kabupaten Agam,” *Ekp*, vol. 13, no. 3, pp. 1576–1580, 2015.
- [2] M. Fayiz, N. Hilmy, U. Darusalam, and A. Rubhasy, “Augmented Reality sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan Kesultanan Utsmaniyah menggunakan Metode Marker Based Tracking dan Algoritma Fast Corner Detection,” *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 4, no. 2, p. 138, 2020, doi: 10.35870/jtik.v4i2.162.
- [3] E. J. Lontoh, Q. C. Kainde, and T. Komansilan, “Augmented Reality pada Objek Sejarah Berbasis Android Menggunakan Teknik Markerless,” *Eduatik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 113–121, 2022, doi: 10.53682/edutik.v2i1.3414.
- [4] M. Ilmawan, “PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru. Vol.13, No.2, Juli 2016, Hal174*, vol. 13, no. 2, pp. 728–732, 2016, doi: 10.1109/SIBIRCON.2010.5555154.
- [5] A. Pramono and M. D. Setiawan, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan,” *INTENSIF J. Ilm. Penelit. dan Penerapan Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, p. 54, 2019, doi: 10.29407/intensif.v3i1.12573.
- [6] N. Saurina, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality,” *J. IPTEK*, vol. 20, no. 1, p. 95, 2016, doi: 10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27.
- [7] M. Muntahanah, R. Toyib, and M. Ansyori, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra),” *Pseudocode*, vol. 4, no. 1, pp. 81–89, 2017, doi: 10.33369/pseudocode.4.1.81-89.
- [8] N. Supriono and F. Rozi, “Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 3, no. 1, pp. 53–61, 2018, doi: 10.29100/jipi.v3i1.652.
- [9] B. Satria and Prihandoko, “Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun,” *Univ. AMIKOM Yogyakarta*, pp. 1–5, 2018.
- [10] S. D. Riskiono, T. Susanto, and K. Kristianto, “Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala,” *Krea-TIF*, vol. 8, no. 1, p. 8, 2020, doi: 10.32832/kreatif.v8i1.3369.

- [11] A. Wiharto and C. Budihartanti, "Aplikasi Mobile *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android," *J. PROSISKO*, vol. 4, no. 2, pp. 17–24, 2017, [Online]. Available: <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/387>.
- [12] M. Meilin Mongilala, V. Tulenan, and B. A. Sugiarso, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan *Augmented Reality*," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 4, pp. 465–474, 2019.
- [13] D. F. Afandi, P. Studi, T. Informatika, U. T. Yogyakarta, and A. Reality, "APLIKASI PENGENALAN BINATANG DENGAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: Raudlotul Athfal Muslimat NU Kemasan)," 2018.
- [14] Y. Ababil and L. Tianti, "Jurnal ITCC (Information Technology and Cyber Crime) Rancang Bangun Aplikasi Promosi Penjualan Hp Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android," *J. ITCC*, vol. 2, no. 1, pp. 2964–755, 2023.
- [15] N. Rianto, A. Sucipto, and R. D. Gunawan, "Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 64–72, 2021.
- [16] B. Setyawan, Nf. Rufii, and A. N. Fatirul, "*Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd," *Kwangsan J. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 78–90, 2019, doi: 10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90.
- [17] Y. Suciliyana and L. O. A. Rahman, "*Augmented Reality* Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah," *J. Surya Muda*, vol. 2, no. 1, pp. 39–53, 2020, doi: 10.38102/jsm.v2i1.51.
- [18] A. S. Hidayatullah, "Rancang Bangun Media Promosi Perumahan Bukit Kemiling Permai Berbasis Aplikasi *Augmented Reality*," *J. Teknol. Pint.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–11, 2022, [Online]. Available: <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/122%0Ahttp://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/download/122/122>.
- [19] R. Alifah, D. A. Megawaty, M. Najib, and D. Satria, "Pemanfaatan *Augmented Reality* Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–7, 2021.
- [20] Dodi Sukma R.A, R. Hardianto, and Heleni Filtri, "Analisa Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Pada Era Pandemi COVID-19," *Zo. J. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 130–142, 2021, doi: 10.31849/zn.v3i2.8353.
- [21] R. Arief Lesmana and A. Mutatkin Bakti, "*Usability Testing* Pada Website SMK Negeri 1 Suak Tapeh Menggunakan *System Usability Scale* (SUS)," *J.*

Jupiter, vol. 15, no. 1, pp. 365–371, 2023.

- [22] F. Purwaningtias and U. Ependi, “Pengujian *Usability Website* Pondok Pesantren Qodratullah Menggunakan *System Usability Scale*,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 34–43, 2020, doi: 10.34128/jsi.v6i1.220.