

DAFTAR PUSTAKA

- Al Rosyid, H., Rakhmadani, D. P., & Alika, S. D. (2022). Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(6), 1808–1815. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i6.5073>
- Alexandra, W., Dwi Putra, A., & Puspanigrum, A. S. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(1), 1–24. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Amrilia, C., & Faizah, Y. L. N. (2025). *Pembelajaran Sehat Merawat Gigi “D’healthy” Berbasis Android*. <https://journal.stb.ac.id/index.php/si/article/view/40/40>
- Andri, A., Kurniawan, T. B., Dewi, D. A., Alqudah, M. K., Alqudah, M. K., Zakaria, M. Z., & Hisham, P. A. A. B. (2025). Deep Learning Incorporated with Augmented Reality Application for Watch Try-On. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(1), 259–271. <https://doi.org/https://doi.org/10.47738/jads.v6i1.529>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (15 ed.). PT Rineka Cipta.
- ARPost. (2018, Juni 8). *Wikitude 8, The SDK For Shared Augmented Reality Experiences* | ARPost. ARPost. <https://arpost.co/2018/06/08/wikitude-8-sdk-shared-augmented-reality-experiences/>

- Arwanto, M. M. M., Assiroj, P., & Trinata, C. (2025). *Systematic Literature Review Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*.
- Aziz, N. M. (2026). Penerapan Teknik Boundary Value Analysis Dan Equivalence Partitioning Pada Pengujian Sistem Ujian Berbasis Komputer. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 14(1), 1138–1143.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23960/jitet.v14i1.8992>
- Bevizova, K., Falougy, H. El, Thurzo, A., & Harsanyi, S. (2024). Is virtual reality enhancing dental anatomy education? A systematic review and meta-analysis. *BMC Medical Education*, 24(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-024-06233-0>
- Canadinc, S. T., & Yan, W. (2024). Multi-3D-Models Registration-Based Augmented Reality Instructions for Assembly. *2024 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW)*, 997–998. <https://doi.org/10.1109/VRW62533.2024.00295>
- Delacruz, P., Gibson, J., Howard, D., Peacock, J., & Robbins, K. (2022). Medical Manikin Augmented Reality Simulation (M2ARS). *ODU Digital Commons*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25776/82c4-fn62>
- Dirgayusari, A. M., Karvana, K. G. M., Martarini, N. M. L., & Yoga, I. K. M. (2024). Pembuatan Augmented Reality Sebagai Media Pendukung Perancangan Arsitektur Bangunan Pada Cv. Wiradi Jaya Konstruksi. Dalam *Edisi Juli* (Vol. 6, Nomor 1). <https://doi.org/10.37296/jpi.v6i1.269>
- Dyayu, A. L., Beny, B., & Yani, H. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability

- Scale (SUS). *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(1), 395–404. <https://doi.org/10.33998/jms.2023.3.1.720>
- Erwana, A. F. (2013). *Seputar Kesehatan Gigi dan Mulut* (1 ed.). Rapha Publishing.
- Erwana, A. F. (2023). *Penyakit Mulut: Kenali, Cegah, dan Atasi* (1 ed.). Rapha Publishing.
- Gunawan, R., Wibisono, Y. P., Primasari, C. H., Budiyanto, D., & Cininta, M. (2023). Blackbox Testing on VR Gamelan Saron Using the Equivalence Partition Method. *Jurnal Buana Informatika*, 14(1), 11–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.24002/jbi.v14i01.6606>
- Hameed, Q. A., Hussein, H. A., & Ahmed, M. A. (2022). *Development of Augmented Reality-based object recognition mobile application with Vuforia*. <https://www.researchgate.net/publication/379537037>
- Haris, Maizumar, Hafiz, R., Hasian, M., & Afriyani, S. (2024). Pembuatan Aplikasi 3 Dimensi Berbasis Augmented Reality pada Praktek Kerja Milling. *Surya Teknika*, 11(2), 557–562. <https://doi.org/10.37859/jst.v11i2.7777>
- Iptec. (2024, Agustus 27). *Markerless AR: Teknologi Interaktif AR - IPTEC®*. IPTEC. <https://www.iptec.id/markerless-ar-teknologi-interaktif-ar/>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2025, September 11). *57% Warga Alami Masalah Gigi, Kemenkes Imbau Segera Ditangani di Puskesmas*. <https://kemkes.go.id/id/57-warga-alami-masalah-gigi-kemenkes-imbau-segera-ditangani-di-puskesmas>
- Khairunnisa, Sundari, S., & Rismayanti. (2024). *Desain Metaverse: Media Promosi FTK UNHAR Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless*

- User Defined Target. *Jurnal Unitek*, 17(1), 2024.
<https://doi.org/10.52072/unitek.v17i1.833>
- Khouw, S., & Edy. (2023). Application of Markerless Augmented Reality on E-Catalog of Car Variations Using Natural Feature Tracking. *bit-Tech*, 6(2), 144–151. <https://doi.org/10.32877/bt.v6i2.941>
- Koumpouros, Y. (2024). Revealing the true potential and prospects of augmented reality in education. Dalam *Smart Learning Environments* (Vol. 11, Nomor 1). Springer. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00288-0>
- Latupeirissa, M. C. C., & Sumarlin. (2025). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 6006–6013.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v9i4.13931>
- Lim, E. J., Kim, Y. S., Im, J. E., & Lee, J. G. (2023). Mobile educational tool based on augmented reality technology for tooth carving: results of a prospective cohort study. *BMC Medical Education*, 23(1), 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s12909-023-04443-6>
- Lorin, E. Y., Hindarto, H., & Taurusta, C. (2024). Penerapan Augmented Reality dalam Pendidikan Anatomi Manusia di Sekolah Menengah. *Indonesian Journal of Applied Technology*, 1(3), 1–15.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47134/ijat.v1i3.3067>
- Merpati, E. J., Tulenan, V., & Kainde, H. V. F. (2024). Augmented Reality Ground Plane Technology Introduction to Waste Recycling. *Jurnal Teknik*

Informatika, 19(1), 11–20.

<https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jti.v19i01.52037>

Mumpuni, Y., & Pratiwi, E. (2013). *45 Masalah dan Solusi Penyakit Gigi dan Mulut* (Th. A. Prabawati, Ed.; 1 ed.). Rapha Publishing.

Narulita, S., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2024). Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS). *Bridge : Jurnal publikasi Sistem Informasi dan Telekomunikasi*, 2(3), 244–256.
<https://doi.org/10.62951/bridge.v2i3.174>

Ngo, N. T. D., & Vo, T. N. (2025). Augmented Reality in English Language Teaching: A Literature Review on Catering to Diverse Learning Styles. *International Journal of TESOL & Education*, 5(1), 71–87.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54855/ijte.25514>

Nielsen, J. (2012, April 1). *How Many Test Users in a Usability Study?*
<https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>

Nugroho, R. A., & Kalifia, A. D. (2023). Aplikasi Pemandu Wisata Pada Candi Plaosan Berbasis Augmented Reality. *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika*, 5(2), 351–259.

Permana, R., Mandala, E. P. W., Putri, D. E., & Yanto, M. (2023). Augmented Reality dengan Model Generate Target dalam Visualisasi Objek Digital pada Media Pembelajaran. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 30(1), 7–13.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35134/jmi.v30i1.143>

- Permatasari, S., Sumarni, W., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Literatur Review Pemanfaatan Bahan Ajar Ipa Berbasis Android Periode 2020 – 2025. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 259–271. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.8014>
- Ridho, Y. R., & Setyasto, N. (2024). Development of Android-Based Augmented Reality Learning Media on the Human Respiratory System to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2503–2510. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7024>
- Riduwan, & Sunarto. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rohman, A. T., Purwoko, A., & Sari, M. P. (2024). Penerapan Teknologi Markerless Augmented Reality dalam Inovasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Mobile Android. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 4, 27–35. <https://doi.org/10.24036/javit.v4i1.165>
- Rusmiati, Andriyani, D., Sukarsih, Herawati, N., Utami, N. K., Sutomo, B., Boy, H., Jumriani, Fankari, F., Hadi, S., Surayah, Ulfah, S. F., Razi, P., Ramadhan, E. S., Mardian, A., Febrianti, S., Riyadi, S., Halid, I., & Krisyudhanti, E. (2023). *Pengantar Kesehatan Gigi dan Mulut* (I. P. Sudayasa & Sulastrianah, Ed.). Pustaka Aksara.
- Saidah, A., & Isni, K. (2022). Pengaruh Pembelajaran Kesehatan Mulut dan Gigi Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak di Kelurahan Rejowinangun, Yogyakarta. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia*, 5(2), 205–210. <https://doi.org/10.56338/mppki.v5i2.2071>

- Saputra, E. Y., & Romli, M. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Sendi Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Perangkat Android. *Indonesian Journal of Computer Science Attribution*, 12(6), 3758–3769. <https://doi.org/https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i6.3482>
- Setiawan, B., Gustalika, M. A., & Raharja, P. A. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Tumbuhan berbasis Augmented Reality dengan Metode MDLC. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(2), 91–101. <https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1325>
- Sitinjak, B. A., Mahatmanti, A. D., Natalia, D., Putri, A., & Majidiah, K. Z. (2023). *Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Hewan Menggunakan Univity dan Vuforia*.
- Sofiawinoto, M. A. A., Meimaharani, R., & Nurkamid, M. (2024). Perancangan Game Pembelajaran Pengenalan Makanan Sehat dan Tidak Sehat untuk Kesehatan Gigi Anak Berbasis Android. *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika dan Bisnis Digital*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.55123/jumintal.v3i1.3331>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19 ed.). Alfabeta.
- Sulistiyono, M., Hasyim, J. W., Bernadhed, B., Liantoni, F., & Sidauruk, A. (2024). Comparative study of marker-based and markerless tracking in augmented reality under variable environmental conditions. *Journal of Soft Computing Exploration*, 5(4), 413–422. <https://doi.org/10.52465/josce.v5i4.503>

- Sussi, Astuti, S., Fitriyanti, N., Karna, N. B. A., Awany, N. R., Firdiansyah, M. F., Alfariji, R. N., Herman, D. D., Risfianda, M. R., & Nurkhaliz, M. (2022). Perancangan Dan Implementasi Game Pembelajaran Kesehatan Gigi “Tooth And Fairy” Berbasis Android Menggunakan Unity Engine. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(2), 287–292. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202294992>
- Trianto, E. M., Ariel, K., Ivan Leonardi, C., Timothy John, P., & Titasari, R. (2024). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Permainan Pembelajaran Mathventure Quest Berbasis Android. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 5(2), 373–380. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v5i2.7211>
- Tullis, T., & Albert, B. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics* (2 ed.). Morgan Kaufmann. <https://doi.org/10.1016/C2011-0-00016-9>
- Villagran-Vizcarra, D. C., Luviano-Cruz, D., Pérez-Domínguez, L. A., Méndez-González, L. C., & Garcia-Luna, F. (2023). Applications Analyses, Challenges and Development of Augmented Reality in Education, Industry, Marketing, Medicine, and Entertainment. Dalam *Applied Sciences (Switzerland)* (Vol. 13, Nomor 5, hlm. 1–30). MDPI. <https://doi.org/10.3390/app13052766>
- Wahono, R. S. (2006, Juni 21). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. RomiSatriaWahono.net. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>

- Wardiana, T., Hidayat, E. W., & Dewi, E. N. F. (2025). Media Pembelajaran Jenis Jamur Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 7(1), 53–65. <https://doi.org/10.35746/jtim.v7i1.608>
- Yandi, S., Anggestia, W., & Maharani, A. L. (2024). Augmented reality SMILE Go dalam meningkatkan pengetahuan oral bad habits siswa sekolah dasar: studi eksperimental semu. *Jurnal Kedokteran Gigi Universitas Padjadjaran*, 36(2), 205–213. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/jkg.v36i2.53585>
- Yuniawati, F., Andriani, I., Hartanti, H., Cahyo, G. H., & Lestari, C. (2023). Pembelajaran Kesehatan Gigi dan Mulut pada Kegiatan Pengabdian Masyarakat Kelurahan Lubuk Minturun Kota Padang. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(8), 3159–3167. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i8.10361>
- Zantika, N., murdalena, R., Tranado, H., Oksidistri, Tranado, H., & Pebriani, E. (2024). Penyuluhan Pembelajaran Kesehatan Gigi Dan Mulut Kuliah Kerja Nyata (Kkn) Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat Desa Pekik Nyaring Tahun 2024. *Jurnal Gotong Royong*, 1(2), 143–148. <https://doi.org/10.37676/goro.v1i2.6456>