

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2022). Apa Itu Flutter. Diakses pada 11 april 2022 dari <https://www.niagahoster.co.id/blogs/pengertian-flutter/>
- Anonim. (2022). Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D. Diakses pada 11 april 2022 dari <https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-model-perangkat-pembelajaran-model-4d/>
- Anonim. (2022). Pemrograman Web. Diakses pada 11 april 2022 dari <https://www.teknik.unpas.ac.id/blogs/pemrograman-web/>
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fariyatul F, E.(2017). *Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi: Prinsip Dan Aplikasi Dalam Studi Pemikiran Islam*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Khaidir, dan Salim. (2012). *Strategi Pembelajaran: Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif*. Medan: Perdana Publishing.
- Kotler, P. dan Keller, K. L. (2007). *Manajemen Pemasaran Jilid II*. Jakarta: Prenhallindo.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Edisi Juli, pp. 174-183.
- Mustaqim, I dan Kurniawan, N. (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*. Edisi Mei, pp. 36-48.
- Rudi, S. Capi, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rustandi, A. dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Informasi Airlangga Tahun Ajaran 2020/2021*. Binawakarya. Edisi September, pp. 4085-4092.
- Sadeli, Muhammad. (2014). *Toko Buku Online dengan Android*. Palembang: Maxikom.

Sriadhi. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Edisi Juli, pp. 1-14

Setiawan, E .dkk. (2016). *Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android*. JOIN. Edisi Juni, pp. 28-33.

Sriadhi. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Edisi Juli, pp. 1-14

Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugianto, C. A. (2018). *Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile*. UTAMA. Edisi Juni, pp. 30-39.

Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.

Susilana, R dan Riyana, C. (2016). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.