

DAFTAR PUSTAKA

- A.B. Setiawan, A. C. Nugraha, (2018), *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pengenalan Komponen Sistem Kendali Elektromagnetik*, Vol.8, No.5.
- Alyssa Sachan, (2021), 8 Contoh Augmented Reality Pendidikan, Awal Masa Depan, <https://smarteve.id/blog/contoh-ar-pada-pendidikan/>
- Aprian Karisman dan Fithri Wulandari, (2019), *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality di SMK Islamic Village pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer*, STI&K (SeNTIK) Vol. 3 No. 1, ISSN : 2581-2327.
- Brilian, Ilham dkk, (2020) *Augmented Reality Based Learning Media As Interactive Learning Innovation To Enhanced Vocational School Learning Outcomes*, DOI: [10.1109/ICOVET50258.2020.9229922](https://doi.org/10.1109/ICOVET50258.2020.9229922).
- Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd, (Dkk), (2021), *Media Pembelajaran*, ISBN: 978-623-96623-8-7
- Falah, (2016), Augmented Reality: OVERVIEW, <https://sis.binus.ac.id/2016/12/16/augmented-reality-overview/>
- Fiqri, Muhammad Nur dkk (2022), *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Smk Dki Jakarta*, Vol. 11 No. 1, DOI: <http://dx.doi.org/10.32832/tek.pend.v11i1.6021>.
- Hari, Yulius dkk, (2021), *Pengembangan Media Interaktif berbasis Augmented Reality untuk Mendukung Pembelajaran dalam Pandemi COVID-19 di SMK*, 5(1), 127–131. <https://prosiding.konik.id/index.php/konik/article/view/36>.
- Hasan, Muhammad dkk, (2021), *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, hal : 26-45.
- Hesteko, (2023), Definisi Dan Cara Kerja Teknologi Augmented Reality, <https://hosteko.com/blog/definisi-dan-cara-kerja-teknologi-augmented-reality>
- Juliati Boang Manalu , Pernando Sitohang, Netty Heriwati Henrika Turnip, (2022), *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar*. Volume 1 Nomor 1. DOI [10.34007/ppd.v1i1.174](https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174)
- Lifa Farida Panduwinata, Ruri Nurul Aeni Wulandari, Mokhammad, Nurrudin Zanky, (2021), *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented*

Reality (AR) pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip, Lectura: Jurnal Pendidikan, Vol.12, DOI: <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5958>.

Muhammad Iqbal, (2020), [Augmented Reality vs Virtual Reality](https://miqbal.staff.telkomuniversity.ac.id/augmented-reality-vs-virtual-reality/)
<https://miqbal.staff.telkomuniversity.ac.id/augmented-reality-vs-virtual-reality/>

Mustaqin, N. Kurniawan, (2017), *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*, Vol. 1, No. 1, E-ISSN : 2548-8260

[Nirmal Mendis](https://nirmalmendis.medium.com/setup-vuforia-engine-in-unity-79f6d5355e), (2021), *Setup Vuforia Engine in unity*,
<https://nirmalmendis.medium.com/setup-vuforia-engine-in-unity-79f6d5355e>

Nistrina, Khilda, (2021), *Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran*, Vol.03 No.01, ISSN:2716-4195.

Nugroho, Panji Setyo dkk, (2019), *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Pada Kelas X Tkj Di Smk Sore Tulungagung*, Vol 3, No1, DOI: <https://doi.org/10.29100/joeict.v3i1.759v>

Nurdiansyah, Candra Nova, (2019), *Implementasi Augmented Reality (Ar) Dengan Metode Marker Dan Markerless Pada Objek Dan Benda Bersejarah Di Museum Gedung Sate*, Universitas Komputer Indonesia.

Nurhadi Acmad, (2018), *Penerapan Metode Waterfall Dalam Sistem Informasi Penyedia Asisten Rumah Tangga Secara Online*, VOL. VI, NO. 2, e-ISSN: 2579-633X.

Nurhidayati, Amri Muliawan Nur, (2021), *Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur*, Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi, Vol. 4 No. 1, DOI : <https://dx.doi.org/10.29408/jit.v4i1.2989>

Paramitadevi, Yudith Vega dkk,(2021), *Pengembangan Modul Praktikum Tema Alat Pengendali Pencemar Udara Berbasis Augmented Reality*, Vol. 14, No. 1, e-ISSN: 2407-7437

Puti, Septiyanti dkk, (2023), *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Perakitan Komputer Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Gorontalo*, Vol 3, No 1, DOI: <https://doi.org/10.37905/inverted.v3i1.17934>

Suliyono, Bellariksa dkk, (2022), *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Dimensi Tiga Di Smk Negeri 11 MalanG*, Vol. 5 , No. 2, DOI: <https://doi.org/10.36277/deferemat.v5i2.289>

- Tiara Putri Weldami, Relsas Yogica, (2023), *Model Addie Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi*, Volume 06, No. 01, DOI <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4063>
- Usmaedi , Putri Yuniar Fatmawati , Aprian Karisman, (2020), *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar*, Volume 6, No. 2, DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Wahyudi A. M. W., Wibawanto H, (2017), *Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality Untuk Desain Interior Dan Eksterior*, Vol. 6, No. 2.
- Wahyupjl, (2018) Apa itu Unity 3D, <https://eventkampus.com/blog/detail/1474/apa-itu-unity-3d>
- Yudith Vega Paramitadevi, Faldiena Marcelita, Ana Turyanti, (2021), *Pengembangan Modul Praktikum Tema Alat Pengendali Pencemar Udara Berbasis Augmented Reality*, Vol. 14, No. 1, E-ISSN: 2407-7437.
- Yuhana, Umi Laili dkk, (2020), *AUGGO: Augmented Reality and Marker-based Application for Learning Geometry in Elementary Schools*, DOI: [10.1109/CENIM51130.2020.9298003](https://doi.org/10.1109/CENIM51130.2020.9298003)