

DAFTAR PUSTAKA

- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- Andre Kurniawan Pamoedji, M. R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*.
- Arief, U. M., Wibawanto, H., & Nastiti, A. L. (2019). *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3D*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran; Edisi revisi*.
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi augmented reality untuk pembelajaran interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227-232.
- Atmojo, B. D. (2018). Making of Helicopter Models with Polygonal Modeling Techniques in Mabur Motor Game with 3D Blender. *Compiler*, 7(2), 99-106.
- Atmoko, N., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14.
- Azhar, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Pt RajaGrafindo Persada.
- Baechler, O., & Greer, X. (2020). *Blender 3D By Example: A project-based guide to learning the latest Blender 3D, EEVEE rendering engine, and Grease Pencil*. Packt Publishing Ltd.
- Borman, R. I. (2017). Implementasi Augmented Reality pada Aplikasi Android Pegenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung.
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada mata pelajaran dasar elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3).
- Effendy, A. A., & Sunarsi, D. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap kemampuan dalam mendirikan UMKM dan efektivitas promosi melalui online di kota tangerang selatan. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 4(3), 702-714.
- Firmansyah, Y., & Udi, U. (2017). Application of SDLC Waterfall Method in Making Web-Based Academic Information System Case Study of Al-Habib Sholeh Islamic Boarding School, Kubu Raya Regency, West Kalimantan. *J. Teknol. and Manaj. information*, 4(1), 184-191.
- Furht, B. (Ed.). (2011). *Handbook of augmented reality*. Springer Science & Business Media.

- Ginting, A. A. (2021). *Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Prodi Teknik Informatika).
- Gitnita, S., Kamus, Z., & Gusnedi, G. (2018). Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual pada Materi Fisika Tentang Vektor dan Gerak Lurus. *PILLAR OF PHYSICS EDUCATION*, 11(2), 152-160.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran* (cetakan kelima belas). Jakarta PT Bumi Aksara.
- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7-10.
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807-812.
- Ihsana, E. K. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Irwanto, I. (2021). Perancangan Media Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model Waterfall Di Smk Negeri 2 Kota Serang. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2311-2322.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Elex Media Komputindo.
- Jayanti, W. E., & Hendini, A. (2021). Pengembangan perangkat lunak pengujian kendaraan bermotor (Tanjidor) dengan model waterfall pada dinas perhubungan. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 9(1).
- Juwita, J., Saputri, E. Z., & Kusmawati, I. (2021). Teknologi Augmented Reality (Ar) Sebagai Solusi Media Pembelajaran Sains Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 3(2), 124-134.
- Kasumawati, K. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Sifat-sifat Benda dan Perubahannya Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas III SD Negeri 16 Buntok Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 5(7), 507-516.
- Khairul, K., IlhamiArsyah, U., Wijaya, R. F., & Utomo, R. B. (2018, September). Implementasi augmented reality sebagai media promosi penjualan rumah. In *Seminar Nasional Royal (SENAR)* (Vol. 1, No. 1, pp. 429-434).
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (2020). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada

- Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 159-169.
- Labellapansa, A., & Ratri, M. R. A. (2017). Augmented Reality Bangunan Bersejarah Berbasis Android (Studi Kasus: Istana Siak Sri Indrapura). *IT Journal Research and Development*, 1(2), 1-12.
- Mawaddah, U., & Fauzi, M. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Dosis Obat Pada Anak Menggunakan Metode Forward Chaining (Studi Kasus Di Klinik Dokter Umum Karanggayam-Srengat). *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 12(1).
- Moenir, A., & Yuliyanto, F. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web dengan Metode Waterfall pada PT. Sinar Metrindo Perkasa (Simetri). *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(3), 127-137.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1.
- Novianto, A. (2018). Komputer dan jaringan dasar. *Jakarta: Erlangga*.
- Novitasari, C. (2018). Pengertian Metode Waterfall. *Internet: <https://pelajarindo.com/pengertian-metode-waterfall>*.
- Novitria, F., & Khoirunnisa, R. N. Perbedaan Kecemasan Akademik Pada Mahasiswa Baru Jurusan Psikologi Ditinjau Dari Jenis Kelamin.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- Pamoedji, A. K., & Maryuni, R. S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Perdana, P. C. D. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Budi Utama Yogyakarta. *Skripsi. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, diakses pada, 17*.
- Priansa, D. J. (2017). Pengembangan strategi dan model pembelajaran: inovatif, kreatif, dan prestatif dalam memahami peserta didik.
- Purnomo, E., & Suhendra, E. S. (2020). Analisis masa kerja dan promosi terhadap kinerja karyawan BPJS Ketenagakerjaan. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 5(1), 32-43.
- Radyuli, P., Sefriani, R. S., & Qomariah, N. (2019). Pembelajaran inquiry menggunakan google form terhadap hasil belajar simulasi dan komunikasi digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 56-63.

- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24-31.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Sari, A., & Setiawan, A. (2018). The development of internet-based economic learning media using moodle approach. *International journal of active learning*, 3(2), 100-109.
- Sari, Y. P., & Ali, R. (2019). Implementasi Sistem Pelaporan Sarana dan Prasarana Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 19(1).
- Saurina, N. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D. *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 2(2), 128-134.
- Scrivner, O., Madewell, J., Buckley, C., & Perez, N. (2019). Best practices in the use of augmented and virtual reality technologies for SLA: Design, implementation, and feedback. In *Teaching language and teaching literature in virtual environments* (pp. 55-72). Springer, Singapore.
- Setyawan, B., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented reality dalam pembelajaran IPA bagi siswa SD. *Kwangsan*, 7(1), 286912.
- Sriadhi, S., & Medan, U. N. (2019). Instrumen penilaian multimedia pembelajaran. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suryani, N. A., Sakti, I., & Purwanto, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Antara Model Pembelajaran Clis (Children'S Learning in Science) dengan menggunakan Media Kit IPA di SMP Negeri 21 Kota Bengkulu. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(1), 113-116.
- Susanto, R. (2017). *Proses Penerapan Keterampilan Manajemen Kelas dengan Senam Otak dan Pengaruhnya Terhadap Kesiapan Belajar dan Hasil Belajar Mata Kuliah Metode Penelitian Mahasiswa PGSD, FKIP Universitas Esa Unggul, Jakarta*.
- Syahrin, A., Apriyani, M. E., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Dan Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 5(1), 11-17.
- Thomas, B., Billinghamurst, M., & Haller, M. (2007). Emerging technologies of augmented reality: interfaces and design. *Hershey: Idea Group Publishing*.
- Vitono, H., Nasution, H., & Anra, H. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi

Kasus: Museum Kalimantan Barat). *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(2), 239-245.

Vitono, H., Nasution, H., & Anra, H. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus: Museum Kalimantan Barat). *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(2), 239-245.

Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, 1-5.

Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 4(2).

Yuniar, S. (2017). Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi Dengan Android. Penerbit: Kompas Gramedia Building. Jakarta.