

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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.
- [2] H. Nuvus, “Augmented Reality Sebagai Alat Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode Markerless,” *J. Teknol. Rekayasa Inf. dan Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 37–42, 2019.
- [3] I. Bagus and M. Mahendra, “Implementasi Augmented Reality ( Ar ) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk,” *J. Ilm. ILMU Komput. Univ. Udayana*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2016.
- [4] Mustaqim I, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, pp. 728–732, 2010, doi: 10.1109/SIBIRCON.2010.5555154.
- [5] Rawis Ch Zwingly, T. Virginia, Sugiarto Brave A, “Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan,” *E-Journal Teknik Informatika*, vol. 13, no. 1, pp. 30–37, 2018, doi: 10.1080/0163638980190306.
- [6] Oktaviani I, Tursina, Sukanto Anggi S, “Penerapan Augmented Reality pada Sistem Operasi Android Pengenalan Hewan Mamalia,” *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, vol. 7, no. 2, pp. 75-80, 2019, doi: 10.29407/gj.v3i2.13092.
- [7] A. A. A. Ari, “Penerapan Algoritma Surf Pendeteksi Objek Pada Augmented Reality Berbasis Android,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 6, no. 2, pp. 240–249, 2020, doi: 10.35957/jatisi.v6i2.217.
- [8] V. T. Mudiyanto Setiawan, Arie S.M Lumenta, “Aplikasi Pembelajaran

- Jarimatika Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Pendidikan Sekolah Dasar,” *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 6, no. 4, pp. 194–204, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.polsky.ac.id/index.php/tips/article/view/111>.
- [9] From Baidu Library, “Metodologi Penelitian,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [10] E. Priyadi, “Majalah Ilmiah IC Tech Vol 5 No 3 September 2010,” vol. 5, no. 3, pp. 29–32, 2010.
- [11] Syifaun Nafisah, “Pengertian Perancangan,” p. 2, 2003.
- [12] A. Hendini, “Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang,” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 2, no. 9, pp. 107–116, 2016, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [13] M. R. Haq, *Pengembangan media mobile learning (M-Learning) berbasis android dalam pembelajaran biologi pada materi struktur dan fungsi sel penyusun jaringan tumbuhan dan hewan kelas XI SMA/MA*. 2017.
- [14] R. F. Rahmat, L. Mursyida, F. Rizal, K. Krismadinata, and Y. Yunus, “Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 116–126, 2019, doi: 10.21831/jitp.v6i2.27414.
- [15] R. E. Yuliani, “Pengembangan Mobile Learning (M-Learning) Sebagai Model Pembelajaran Alternatif Dalam Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Siswa Terhadap Matematika,” *J. Pendidik. MIPA*, vol. 1, no. 1, pp. 52–61, 2010.
- [16] S. L. B. Ginting, M. Pamungkas, and Y. R. Ginting, “Metode Markerless Untuk Membangun Aplikasi Pemandu Wisata Wilayah Ciayumajakuning Berbasis Mobile Android,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 65–78, 2018, doi: 10.34010/jati.v7i2.494.

- [17] H. Kusniyati and N. S. Pangondian Sitanggang, "Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android," *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2016, doi: 10.15408/jti.v9i1.5573.
- [18] R. Ohmah MF, Kurniawan FI, and Saputra MD, "Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Untuk Anak Paud Berbasis Android," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 4, no. 3, pp. 57–71, 2019, [Online]. Available: <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150>.
- [19] M. Billingham, A. Clark, and G. Lee, "A survey of augmented reality," *Found. Trends Human-Computer Interact.*, vol. 8, no. 2–3, pp. 73–272, 2014, doi: 10.1561/11000000049.
- [20] J. Hetreed, "Pengertian Augmented Reality," pp. 1–27, 2008.
- [21] P. Haryani and J. Triyono, "Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 807, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i2.1614.
- [22] 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.
- [23] A. D. Rachmanto and M. S. Noval, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D," *Implementasi Augment. Real. Sebagai Media Pengenalan Promosi Univ. Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D*, vol. IX, no. 1, pp. 29–37, 2018.
- [24] N. Ani, R. Deby, M. P. Nugraha, and R. Munir, "Pengembangan Aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari Data Berbentuk Image," *Konf. Nas. Inform. – KNIF 2011*, pp. 148–155, 2011.
- [25] L. Karrach and E. Pivarčiová, "Recognition of Data Matrix Codes in

- Images and their Applications in Production Processes,” *Manag. Syst. Prod. Eng.*, vol. 28, no. 3, pp. 154–161, 2020, doi: 10.2478/mspe-2020-0023.
- [26] N. Elfi Husda and Y. Wangdra, “Pengantar Teknologi Informasi,” no. 2008, p. vi+194, 2016.
- [27] K. Firmantoro, A. Anton, and E. R. Nainggolan, “Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” *None*, vol. 13, no. 2, pp. 14–22, 2016, doi: 10.33480/techno.v13i2.202.
- [28] A. A. Syakir, “Bahasa Pemrograman C # Berbasis Windows Application Menggunakan Editor SharpDevelop 4 . 4 ( Program Kalkulator Sederhana ),” *Sekol. Tinggi Ilmu Komput. PGRI*, vol. 4, pp. 1–12, 2015.
- [29] N. E. Putri and S. Azpar, “Jurnal Edik Informatika Sistem Informasi Pengolahan Data Pendidikan Anak Usia Dini ( PAUD ) Terpadu Amalia Syukra Padang Jurnal Edik Informatika,” *Sist. Inf. Pengolah. Data Pendidik. Anak Usia Dini Terpadu Amalia Syukra Padang*, pp. 203–212, 2016.
- [30] F. Z. Adami and C. Budihartanti, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android,” *Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 2, no. 1, pp. 122–131, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/viewFile/370/279>.
- [31] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita, “Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap,” *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 3, no. 2, p. 206, 2018, doi: 10.30998/string.v3i2.3048.