

DAFTAR PUSTAKA

- Nurfirmaryah, N., Yuniarti, R., & Komarudin, A. (2020). Game Simulasi Perakitan Rangkaian Elektronika Dasar Untuk Siswa Smk Kelas X Berteknologi *Mobile Augmented reality*. *JUMANJI (Jurnal Masyarakat Informatika Unjani)*, 4(01), 1-16.
- Tanjung, M. R., & Irfan, D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi *Android* Pengenalan dan Perakitan Perangkat Personal Komputer Berbasis *Augmented reality*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2724-2735.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan *Augmented reality* (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis *Android*. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20-25..
- Febyola, Chindy, and Aswardi Aswardi. "Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented reality* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 2.2 (2021): 50-55.
- Azuma, Ronald T. "A survey of *augmented reality*." *Presence: teleoperators & virtual environments* 6.4 (1997): 355-385
- NUGROHO, AGUS SETIYO BUDI, and Khairani Khairani. "Membangun third person game 3d dengan unity berlatar budaya lokal." *Jurnal ELTIKOM: Jurnal Teknik Elektro, Teknologi Informasi Dan Komputer* 1.2 (2017): 71-83.
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan *Augmented reality* Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis *Android* Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), 4-7.v
- Ayu, A. N. S. (2023). Aplikasi Pembaca Nilai Resistor Berbasis *Android*. *Jurnal Sintaks Logika*, 3(1), 17-22.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualiatatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, M. (2008). Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.

- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK. In Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana (Vol. 9, Issue 1).
- Nurdiansyah, C. N., & Maulana, H. (2017). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) DENGAN METODE MARKER DAN MARKERLESS PADA OBJEK DAN BENDA BERSEJARAH DI MUSEUM GEDUNG SATE*.
- Sobandi, B., Wibawa, S. C., Triyanto, T., Syakir, S., Pandanwangi, A., Suryadi, S., ... & Santosa, H. (2021, July). Batik AR ver. 1.0: *Augmented reality* application as gamification of batik design using *waterfall* method. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1987, No. 1, p. 012021). IOP Publishing.
- Tafakkur, B. O., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., & Abdurahim, A. (2023). Implementasi *Augmented reality* Sebagai Media Promosi Pada Lesehan Kalisari Dengan Metode Based Marker Tracker. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5(1), 10-21.

