

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Y., & Azrino Gustalika, M. (2023). Aplikasi *Augmented Reality* Dengan *Marker Based* Dan *Markerless Tracking* Sebagai Pengenalan Budaya Candi Mendut. *Remik*, 7(2), 859–871. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12137>
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Nengah, I., Mertayasa, E., Ratminingsih, N. M., Ariadi, G., & Pendidikan Ganesha, U. (2023). The Effect Of *Augmented Reality* Mobile Application On Visitor Impact Mediated By Rational Hedonism: Evidence From Subak Museum. In *IJACSA) International Journal Of Advanced Computer Science And Applications* (Vol. 14, Issue 1). www.ijacsa.thesai.org
- Ahmad, I., & Samsugi, S. (2022). Penerapan *Augmented Reality* Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. In *Jurnal Teknoinfo* (Vol. 16, Issue 1).
- Ahmad Nurhuda, W., Hasanah, D., Sarjanawiyata Tamansiswa, U., & Negeri, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis *Augmented Reality* Materi Fotosintesis.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal Of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Alfredo Kristiano Kadoena, S. R. U. A. S. , R. S. (2021). *Jm_Informatika*,+32372-68190-1-ED+-+Copy.
- Angga, S., Pambudi, N., & Rahmi, A. N. (2022). Pembuatan *Augmented Reality* (Ar) Untuk Pembelajaran Organel Sel Pada Tumbuhan Dan Hewan (Studi Kasus: SMA Negeri 1 Dlingo). In *Information System Journal (INFOS) |* (Vol. 5, Issue 1).
- Arthana, M. P., Agustini, K., Gede, I., & Sudatha, W. (2024). System Literature Review: Peran Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Melatih Keterampilan *Higher Order Thinking Skills*. 4(3), 2351–2365. <https://etdci.org/journal/jrip/article/view/2357>

- Atasaldi, L., Hamdi, S., Purwata, I., Lombok, S., & Tengah, L. (2022). Peta 3D Desa Muncan Dengan *Augmented Reality* Berbasis *Marker*. In Journal Of Computer Science And Information Technology E-ISSN (Vol. 2, Issue 1).
- Budi Kurniawan, M. R. (2022). 109-File Utama Naskah-482-2-10-20220802.
- Cahyani, A. (2024). Blender: Solusi Open-Source Untuk Pembuatan Dan Pengembangan 3D.
<https://www.researchgate.net/publication/385101345>
- Candra, W., Sutarto, S., & Ridwan, R. Bin. (2021). Penerapan Metode Talqin Dengan Menggunakan Media Audio Dalam Program Tahfidz Al-Qur'an. Muaddib: Islamic Education Journal, 4(1), 51–61.
<https://doi.org/10.19109/muaddib.v4i1.14371>
- Dendriani, K. W., Nengah, I., Mertayasa, E., Gede, I., & Sindu, P. (2025). Pengembangan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Objek Bersejarah Di Kawasan Situs Tamblingan. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 14(3).
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi *Augmented Reality* Sebagai Media Inovasi Pembelajaran Dalam Melestarikan Kebudayaan. Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial, 1(10), 1077–1089.
<https://doi.org/10.17977/um063v1i102021p1077-1089>
- Dian Nitami, K. I. M. T. A. Z. H. F. (2023). 15.Dian162-167.
- Dijaya, R., Hibatullah Putra, D. R., Eviyanti, A., & Taurusta, C. (2024). Katalog Digital Bangunan Komersial Sebagai Media Promosi Berbasis *Augmented Reality*. Journal Of Technology And System Information, 1(1), 16–28. <https://doi.org/10.47134/jtsi.v1i1.2143>
- Eka Budi Darmawan, G., Nyoman Parwati, N., Wayan Sukra Warpala, I., & Gede Hendra Divayana, D. (2023). E2782-206 The Effect Of *Augmented Reality* Media And Motivation Towards Students' Learning Outcomes In Traditional Games.
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (N.D.). Pengertian Media, Tujuan,

- Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal Of Student Research (JSR)*, 1(2).
- FAHMI, S., & Noviani, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Quadratic: Journal Of Innovation And Technology In Mathematics And Mathematics Education*, 1(2), 108–113. <https://doi.org/10.14421/Quadratic.2021.012-05>
- Gede, I., Subawa, B., Nengah, I., Mertayasa, E., & Wahyuni, D. S. (2022). Pengembangan Virtual Tour Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Berbasis Fotografi 360 Derajat. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(3).
- Gunawan, R., Maulana Yusuf, A., Nopitasari, L., Stmik, R. 2 J., Kertabumi, N., 62, K., Kulon, K., Karawang, B., Karawang, K., & Barat, J. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. 14(1), 47–58. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom>■Page47
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/Almikraj.V4i1.4273>
- I Nengah Eka Mertayasa, I. G. B. S. I. K. A. P. (2025). *KARMAPATI_Gamifikasi+Dalam+Kelas+Informatika+Strategi+Inovatif+Untuk+Meningkatkan+Motivasi+Dan+Keterlibatan+Siswa*.
- I Nengah Eka Mertayasa1, K. A. D. S. W. I. G. B. S. I. K. A. P. N. S. (2024). 744_2116+-+2123.
- Imam, K., Yasin, V., & Sianipar, A. Z. (2021). Implementasi Teknologi Realitas Augmentasi Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Paud. *Jurnal Widya*, 2(2), 102–114. <https://jurnal.amikwidyloka.ac.id/index.php/awl>
- Jurnal, W. (2024). *Indonesian Research Journal On Education*. In *Indonesian Research Journal On Education* (Vol. 4).

- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023(16), 482–492. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8246435>
- Kasi, R. (2022). Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa.
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2021). Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3d Untuk Menunjang Proses Pembelajaran.
- Khaira, M., Chandrasekha Lesmana, D., Agustina, P., & Saputra, D. (2024). *Hipkin Journal Of Educational Research HJER Utilization Of The Metaverse In The Context Of Interactive Learning (Vol. 1, Issue 2)*. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>
- Khoirul Anafi, I. W. I. P. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan *Software* Unity 3d.
- Latifah, A., Tresnawati, D., & Sanjaya, H. (2022). Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Untuk Tanaman Daun Herbal. <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Leoni Indahsari, St, & Sumirat, Nd. (2023). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Interaktif *Implementation Of Augmented Reality Technology In Interactive Learning: A Comprehensive Journal Article*. <https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere>
- Made Dwi Guna, I., Agung Gede Agung, A., Pudjawan, K., & Teknologi Pendidikan, P. (2019). Game Education Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Paket Agung. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha (Vol. 7, Issue 2)*.
- Made, I., & Wijaya, P. P. (2022). Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika) P-ISSN, 5, 2622–6901*.
- Made, S. L., Pebriyanti, I., Gede, D., Divayana, H., Made, I., & Kesiman, W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt.

- Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 10(1).
- Mariyati, Y. (2021). Tingkat Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Penggunaan Video Pembelajaran. 4(1), 27–31. <https://doi.org/10.31764>
- Masri. (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Assemblr Edu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP, 4(3). <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Arifudin, O., Sabili, S., & Kunci, K. (N.D.). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.
- Meilindawati, R., Hidayah, I., & Universitas Negeri Semarang, P. (2023). Penerapan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Edumath, 9(1), 55–62.
- Mersia Samar, I. (2023). JIP (Jurnal Informatika Polinema) Implementasi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Kota Ambon.
- Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2023). Implementasi Metode *Markerless Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android. MALCOM: Indonesian Journal Of Machine Learning And Computer Science, 4(1), 71–77. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1019>
- Muhammad Syaikhul Basyir, A. D. A. D. D. (2022). Admin_Jpm,+12_M.+Syaikhul+Basyir,+Etc_89-100.
- Nabilah Layaliya, F., & Haryati Setyaningsih, N. (N.D.). © FIP Universitas Trunojoyo Madura 81 Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka).
- Ode Chahyani Chairunnisa, W., & Niken Larasati, C. (2021). A R T I C L E I N F O Efikasi Diri Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Di Sma. Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha, 5(2), 75–82. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPK>
- Okpatrioka. (2023). Okpatrioka STKIP Arrahmaniyah.

- Oktavia, S. A., M. Julkarnain, Paris Ali Topan, & Dimas Wiryatari. (2025). Teknologi Virtual Dan *Augmented Reality* Dalam Berbagai Bidang. Jurnal Pengabdian Rekayasa Sistem, 3(1), 17–20. <https://doi.org/10.36761/jpres.v3i1.5354>
- Orleans, W., Kyle, J., Desain, K., Visual, P., & Visual, U. P. (2024). Arty: Jurnal Seni Rupa The Advantages Of Educational Card Game About Musical Instruments Based On *Augmented Reality* For Pre-Teens Kelebihan Permainan Kartu Edukasi Tentang Alat Musik Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pra-Remaja. In Arty (Vol. 13, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arty>
- Parafia, A., & Pare Rombe, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Predict Observe Explain (Poe) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Berfikir Kritis Dasar Siswa Application Of The Predict Observe Explain (Poe) Learning Model To Improve Concept Understanding And Basic Critical Thinking Ability Of Students. Jurnal Zarah, 10(1), 47–52.
- Prof. Dr. Sugiono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif.
- Purwa, I. B. G., Retno Wulan, N. G. A. K. R., Sugata, I. G. N., & Darmawan, M. (2022). Media Sains Informasi Dan Perpustakaan | 34. MSIP, 2(2).
- Puspitarini, A., & Marlina, D. (2022). Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (Vol. 10, Issue 2).
- Putranadi¹, K., Wahyuni², D. S., & Agustini³, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia Untuk Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 2 Singaraja. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 10(3).
- Putu, I., Arsa, S., Mahardika, W., Wiratama, P., Parwadipa, G. H., & Kunci, K. (2023). Pengembangan Trainer Media Pembelajaran Sistem Pembangkit Tenaga Surya Pada Mata Kuliah Sistem Pembangkit Listrik Di Prodi Pendidikan Teknik Elektro Undiksha Informasi Artikel Abstrak (Vol. 12, Issue 1). <https://doi.org/10.23887>

- Putu, N., Parwati, Y., & Pramatha, N. B. (N.D.). Strategi Guru Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia Di Era Society 5.0. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4661256>
- Putu, N., Wismayanthi, N., Nengah, I., Mertayasa, E., Gede, D., & Divayana, H. (2025). *Augmented Reality* Untuk Visualisasi Interaktif Sistem Saraf Dan Sistem Gerak Manusia Di Sma. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 14(3).
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. In Jurnal Pendidikan West Science (Vol. 01, Issue 08).
- Ramadhani, D. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) Dalam Materi Laporan Laba Rugi.
- Rassyi, S. F., & Isro'ullaili, I. (2024). *Development Of 3D Augmented Reality* Based Learning Media As An Effort To Improve The Quality Of Literacy In High Schools. Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(3), 7. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i3.330>
- Razak, F., Alimuddin, H., & Abdullah, A. (2023). Konsep Pembelajaran STEAM Di Masa Depan Menuju Ruang Pembelajaran “Mixed Reality.” Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu, 3(2), 114–129. <https://doi.org/10.54065/pelita.3.2.2023.385>
- Rezaldi, L., Nugroho, M. A., Dian, P., & Anggoro, W. (N.D.). Implementasi Vuforia Pada Aplikasi Augmented-Reality Pembelajaran Sistem Tata Surya. 1(2).
- Riani, S., Ridlo Al-Hakim, R., & Sukmarani, D. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Biologi: Mini-Review. www.scholar.google.com
- Rita Puspitasari, S., Sasalia, P. S., Hamdani, M., Pinardi, J., & Palangka Raya, U. (2024). Community Education Engagement Journal Pelatihan Multimedia Interaktif Bagi Guru Di Lingkungan Daerah Aliran Sungai (DAS). <https://doi.org/10.25299/ceej.v6i1.19441>

- Rizali Rachim, M., & Salim, A. (2024). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern.
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M., Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur, M., Gede Bukit, K., & Palembang, L. (2022). Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Issue 2). [Http://Jurnal.Umpwr.Ac.Id/Index.Php/Jpd](http://Jurnal.Umpwr.Ac.Id/Index.Php/Jpd)
- Sakila, R., Faridah Lubis, N., Asriani, D., Pendidikan Kimia, P., Pendidikan Tapanuli Selatan, I., & Pendidikan Fisika, P. (2023). Pentingnya Peranan Ipa Dalam Kehidupan Sehari-Hari. [Https://Jurnal.Spada.Ipts.Ac.Id/Index.Php/Adam](https://Jurnal.Spada.Ipts.Ac.Id/Index.Php/Adam)
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. [Https://Doi.Org/10.56211/Helloworld.V1i4.142](https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142)
- Sasmita Susanto, E., Hamdani, F., Nuryansah, F., & Oper, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis *Augmented Reality*. In *Jurnal MNEMONIC* (Vol. 5, Issue 1). [Https://Scholar.Google.Com](https://scholar.google.com).
- Sastra, P., Yana, K., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 2023.
- Selamat Ariga. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Pasca Pandemi Covid-19 Selamat Ariga Sekolah Tinggi Agama Islam Sepakat Segenep (STAISES) Kutacane Aceh Tenggara *Implementation Of The Independent Curriculum After The Covid-19 Pandemic*. [Https://Jurnal.Permapendis-Sumut.Org/Index.Php/Edusociety](https://Jurnal.Permapendis-Sumut.Org/Index.Php/Edusociety)
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumpanan Fisika*, 4(2), 112–119. [Https://Doi.Org/10.33369/Jkf.4.2.112-119](https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119)

- Silmi, H. H., Sa'adah, S., Yuliawati, A., Islam, U., Sunan, N., & Djati Bandung, G. (2024). Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran RADEC Berbantu Padlet Pada Materi Sel Hewan Dan Sel Tumbuhan.
- Simon, J. (2023). *Augmented Reality Application Development* Using Unity And Vuforia. *Interdisciplinary Description Of Complex Systems*, 21(1), 69–77. <https://doi.org/10.7906/Indecs.21.1.6>
- Sitompul, B. (N.D.). *Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Di Era Digital*.
- Soegiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Suhaizal, H., Rahman, K. A. A., Khamis, N., Shukor, U. H., Lah, N. H. C., & Zulkifli, N. N. (2023). The *Design And Development Of Augmented Reality (AR) Application For Internet Evolution Learning Topics*. *International Journal Of Interactive Mobile Technologies*, 17(5), 162–181. <https://doi.org/10.3991/Ijim.V17i05.36483>
- Syam, S., Anshori, F. Al, & Alfat, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Printing Mata Kuliah Biologi Sel. *ORYZA (JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI)*, 12(2), 166–172. <https://doi.org/10.33627/Oz.V2i2.1370>
- Syarif, A. U., & Astuti, C. C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality (AR)* Pada Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Di SMK Al-Aziziyah Candi. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, 10(1). <https://doi.org/10.21107/Edutic.V9i2.22082>
- Tambunan, K., Sitompul, H., & Mursid, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal TIK Dalam Pendidikan*, 8(1).
- Wahyudi, T., & Disetujui, D. D. (2022). Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Dan Android Sebagai Penunjang Kerja Di Indonesia: *Systematic literature review*. *Journal Computer Science*, 1(2). <https://scholar.google.co.id/>.
- Wayan, I., Maheswara, Y., Gede, I., Subawa, B., & Wiradika, N. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Augmented Reality (Ar)* Pada Pengenalan Komponen Cpu Komputer Untuk Siswa Sekolah

- Menengah Pertama Negeri 4 Singaraja. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 13(2).
- Widyananda Putra, R., & Anissa, J. (2023). Kartala Visual Studies Analisis Mda Framework Pada Game Pokemon Go.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yami Noverdika. (2021). 181-Research Results-733-1-10-20210107.
- Yanto, B., Sholehatun, E., Iskandar Zulkarnain, W., Amri, R., Afdol, P., Andriani, A., Alifiansyah, E., & Fimawahib, L. (2022). Pelatihan Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop Cs3 Kepada Remaja Masjid Desa Ngaso (Remadena) Kecamatan Ujungbatu. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 11–15. <https://doi.org/10.52622/Mejuajujabdimas.V2i1.59>
- Yusril, A. N., Larasati, I., & Al Zukri, P. (2021). SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi *Systematic literature review* Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- Zainil Abidin, Daniel Arsa, & Yolla Noverina. (2024). Analisis Penerapan Metode User-Centered *Design* Pada *Augmented Reality* (AR) Dengan *Marker Based Tracking*. *Jurnal PROCESSOR*, 19(1). <https://doi.org/10.33998/Processor.2024.19.1.1640>
- Zendrato, N., Zebua, Y., & Harefa, E. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Prinsip-Prinsip Teknik Pengukuran Tanah. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 544–551. <https://doi.org/10.56248/Educativo.V1i2.75>
- Zsalsabilla, M. N., Hendriana, B., & Masykuroh, K. (2022). Pengembangan Media *Augmented Reality* Sistem Tata Surya (Solar System) Pada Anak Usia 5–7 Tahun. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 136–148. <https://doi.org/10.21831/Jitp.V9i2.51771>