

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Saputra, I. P. A., Agustini, K., & Damayanthi, L. P. E. (2026). Pengembangan Augmented Reality pada Sistem Peredaran Darah Manusia dengan Problem Based Learning di Sekolah Menengah Atas. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 15(1), 139–148. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v15i1.105814>
- Anjani, N., Nisfi Setiana, L., & Turahmat. (2025). KAJIAN LITERATUR: SCAFFOLDING BERBASIS MEDIA DALAM MENDUKUNG ZONE OF PROXIMAL DEVELOPMENT (ZPD) PESERTA DIDIK. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(2), 88–100. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i2.5402>
- Andini, L. P., Divayana, D. G. H., & Subawa, I. G. B. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Pengenalan Sel di Sekolah Menengah Pertama. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 15(1), 55–64. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v15i1.111106>
- Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An overview of augmented reality. *Computers*, 11(2), 28.
- Ariestadi, D. (2008). Teknik Struktur Bangunan: Jilid 2. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- AZUMA, R. 1997. A Survey of Augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6, 355-385.
- Blender Foundation. (2024). About Blender. Blender Foundation. [https://docs.blender.org/manual/en/latest/getting\\_started/about/index.html](https://docs.blender.org/manual/en/latest/getting_started/about/index.html)
- Bagus Satria, Imron, & Br Barus, M. D. (2023). The Comparison Of Tracking Methods Using QR Code Marker And Texture Marker On Augmented Reality Application . *International Journal of Economic, Technology and Social Sciences (Injects)*, 3(2), 356–364. <https://doi.org/10.53695/injects.v3i2.855>
- Budi Mas Aryawan, I. K. (2024). *Evaluasi user experience SIPENA menggunakan metode User Experience Questionnaire*. *Jurnal Ilmu Komputer*, 17(1), 10. <https://doi.org/10.24843/JIK.2024.v17.i01.p03>
- Cahyono, N., & Saputra, R. B. (2023). Pengujian Device dan Blackbox pada Aplikasi Augmented Reality Alat Musik Tradisional Yogyakarta. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3), 767-774. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3148>
- Dinata, K. N. W. D., Sindu, I. G. P. S., & Wahyuni, D. S. W. (2023). Web-Based Online Exhibition by Implementing Virtual and Augmented Reality to Visualize Architecture Building Design. *Jurnal Nasional Pendidikan*

- Teknik Informatika: JANAPATI*, 12(3), 363–373.  
<https://doi.org/10.23887/janapati.v12i3.61609>
- Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Subandi, H. (2021). Augmented Reality dalam Mendeteksi Produk Rotan. *jurnal MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)*, 2.
- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyant, H. (2024). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. *JPK: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(4). <https://doi.org/10.56842/jpk.v1i4>
- Fahmizher, M., Ruuhwan, & Hartono, R. (tanpa tahun). Pembuatan aplikasi denah berbasis Augmented Reality (AR) model marker basic tracking menggunakan metode MDLC. *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, 11(3 S1).  
<http://dx.doi.org/10.23960/jitet.v11i3%20s1.3550>
- Ghofar, W. S. M. A., Setiawan, A. H., & Siswanto, B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kontruksi Jalan dan Jembatan Kelas XII SMKN 2 Surakarta. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 18(2).  
<https://doi.org/10.20961/jiptek.v18i2.93304>
- Gusteti, M. U., Rahmalina, W., Azmi, K., Mulyati, A., Wulandari, S., Hayati, R., Syariffan, & Nurazizah. (2023). Penggunaan augmented reality dalam pembelajaran matematika: Sebuah analisis berdasarkan studi literatur. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2735–2747.  
<https://edukatif.org/edukatif/article/view/5963>.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi user experience sistem informasi akademik mahasiswa pada perguruan tinggi menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78.  
<https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Hidayatullah, M. S., Nurhayati, O. D., & Prasetyo, A. B. (2022). Perancangan Game Edukatif Anti Narkoba Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Spark AR. *Jurnal Ilmu Teknik dan Komputer*, 2.
- Hajirasouli, A., & Banihashemi, S. (2022). *Augmented reality in architecture and construction education: State of the field and opportunities. International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(39).  
<https://doi.org/10.1186/s41239-022-00343-9>
- Khusnaeni, A. (2024). Teknologi inovatif dalam media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa di SMK Pembangunan. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 2(6), 877–885.
- Kurniawan, R., Hamzah, M. L., Ahsyar, T. K., Saputra, E., & Syaifullah. (2023). Pengenalan aplikasi augmented reality sebagai media pembelajaran

- konstruksi bangunan berbasis Android. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2). <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.273>
- Luther, A. C. (1994). Authoring interactive multimedia. In *The IBM tools series*.
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 5298 LNCS. [https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9_6)
- Maheswara, I. W. Y., Subawa, I. G. 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), 117–123.
- Mahendra, M. K. I., Sindu, I. G. P., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.30217>.
- Mahfudh, A. A., Nur'aini, S., Wibowo, N. C. H., & Kusnanto, C. (2022). Aplikasi media pembelajaran klasifikasi hewan vertebrata menggunakan augmented reality dengan marker based. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(2), 95–103. <http://dx.doi.org/10.21580/wjit.2022.4.2.12740>
- Pramudita, P. D., Pascima, I. B. N., & Sindu, I. G. P. (2025). Pengembangan Augmented Reality Portal untuk Galeri Virtual Lukisan Wayang Kamasan. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(1), 1–13. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v14i1.91337>
- Prasetyo, O., & Aedi, W. G. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality Untuk Bisnis Properti Rumah Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android (Studi Kasus CV.Tomslan). *Jurnal Informatika MULTI*, 1-2.
- Putra, D. W. T., Windyana, P., Syahrani, A., & Mandarani, P. (2020). Pengaruh jarak deteksi marker terhadap waktu delay pada augmented reality. *Jurnal Edik Informatika*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.22202/ei.2020.v7i1.4257>
- Pujayani, N. M. D., Sindu, I. G. P. ., & Saskara, G. A. J. . (2025). Pengembangan Simulasi berbasis Augmented Reality: Penyambungan Kabel Fiber dan Jaringan FTTH. *Jurnal Profesi Insinyur Universitas Lampung*, 6(2). <https://doi.org/10.23960/jpi.v6n2.289>
- Putriani Lubis, Maria Bintang Hasibuan, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Teori-Teori Belajar

- dalam Pembelajaran. *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 01–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Rohman, A., Rinaldi, A., & Hidayat, F. (2022). Pembuatan Augmented Reality berbasis Titik untuk Mendukung Building Information Modelling (BIM). *Jurnal Inovasi Konstruksi*, 1(1). <https://doi.org/10.56911/jik.v1i1.13>
- Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1407>
- Raharjo, N. E., & Pitaloka, G. K. (2020). Pengembangan media pelajaran berbasis aplikasi Android dengan augmented reality untuk mata pelajaran gambar teknik kelas X konstruksi gedung, sanitasi dan perawatan di SMK Negeri 1 Seyegan. *JPTS: Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jpts.v2i1.31966>
- Roos, J. R. M., & Dharmawan, E. A. (2023). Rancang bangun aplikasi video game *first person shooter* menggunakan engine Unity. *Jurnal SIMETRIK*, 13(1), 661. <https://doi.org/10.31959/js.v13i1.1506>
- Saifulloh, M. A. (2020). Penerapan media augmented reality (AR) pada proses pembelajaran bidang teknik. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/36951>
- Schrepp, M., Kollmorgen, J., & Thomaschewski, J. (2023). A Comparison of SUS, UMUXLITE, and UEQ-S. In *Journal of User Experience* (Vol. 8, pp. 86–104). UXPA. <https://uxpajournal.org/sus-umux-lite-ueq-s/>
- Sketchup Teams. (2025). Getting Started in SketchUp. Sketchup . <https://help.sketchup.com/en/sketchup/getting-started-sketchup>
- Saleh, R., Lestari, H., & Murtinugraha, R. E. (2023). Development Of Learning Media Of Augmented Reality Application In Basic Building Construction Lesson. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 12, 12–21.
- Shidjie, A., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Implementasi multimedia development life cycle pada aplikasi pembelajaran multimedia interaktif algoritma dan pemrograman dasar untuk mahasiswa berkebutuhan khusus berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 135–143. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.594>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*.
- Supriyanto, A., Sucipto, & Alkadri, S. P. A. (2022). Implementasi AR pada katalog rumah berbasis Android menggunakan metode marker based tracking.

JUTECH: Journal Education and Technology, 3(2).  
<https://doi.org/10.31932/jutech.v3i2.1951>

Swisnandya, Mertayasa, I. N. E., & Wiradika, I. N. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Informatika pada Elemen Sistem Komputer untuk Siswa di SMP Negeri 1 Seririt. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(1), 14–25.  
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v14i1.92211>

Ulvaturrahmania, & Yogica, R. (2022). Pengembangan media scrapbook materi virus sebagai suplemen pembelajaran kelas X SMA/MA. *Biodidaktika*, 17(1). <https://doi.org/10.30870/biodidaktika.v17i1.16103>

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

