

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah, M., Talaohu, S., Subali, M., & Purwanto, I. (2019). Rancang dan Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android dengan Vuforia dan Unity. *ResearchGate*.  
[https://www.researchgate.net/profile/Antonius\\_Sukowati/publication/345919468\\_Rancang\\_Dan\\_Bangun\\_Aplikasi\\_Augmented\\_Reality\\_Berbasis\\_Android\\_Dengan\\_Vuforia\\_Dan\\_Unity/links/5fb21e42299bf10c36832d91/Rancang-Dan-Bangun-Aplikasi-Augmented-Reality-Berbasis-Android](https://www.researchgate.net/profile/Antonius_Sukowati/publication/345919468_Rancang_Dan_Bangun_Aplikasi_Augmented_Reality_Berbasis_Android_Dengan_Vuforia_Dan_Unity/links/5fb21e42299bf10c36832d91/Rancang-Dan-Bangun-Aplikasi-Augmented-Reality-Berbasis-Android)
- Astana, I. K. M., Mertayasa, I. N. E., & Andayani, M. S. L. (2025). Pengembangan media edukasi augmented reality motif kain tenun Rangrang Nusa Penida. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 686–706.  
<https://doi.org/10.55606/juisik.v5i3.1841>
- Cahyaningsih, Y. (2020). Teknologi augmented reality pada promosi berbasis Android. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 1(2), 90–115.  
<https://doi.org/10.36596/jcse.v1i2.60>
- 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>
- Farid, M. (2023). Pemanfaatan konten multibudaya dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. *The Elementary Journal*, 1(1), 20–27.  
<https://doi.org/10.56404/tej.v1i1.48>
- Firmansyah, Y., Maulana, R., & Maulana, M. S. (2021). Implementasi Metode SDLC Prototype pada Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM) Berbasis Website Studi Kasus Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(3), 315.  
<https://doi.org/10.26418/justin.v9i3.46964>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Krishna Pillai, S., Iksan, N., Arif, H. A., Panessai, I. Y., Abdulbaqie, A. S., Yani, A., & Ismail. (2021). Kemudahan penggunaan augmented reality sebagai alat bantu pembelajaran online bagi meningkatkan kinerja dan prestasi siswa dalam seni ukiran kayu. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science (JETAS)*, 3(2), 48–57. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0302.256>
- Listyaningsih, S., Riyanto, Y., & Yani, M. T. (2023). Pengaruh media angklung interaktif terhadap revitalisasi motivasi belajar siswa SD di masa pandemi. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 137–148.  
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.231>
- Liong, B. C., & Sama, H. (2021). Perancangan Augmented Reality (AR) berbasis Android sebagai media pembelajaran pakaian adat tradisional di Indonesia untuk anak sekolah dasar. *Journal of Information System and Technology*, 2(1),

1–7.

- 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. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 13(2), 117–127. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i2.82937>
- Marpaung, O. S., Mertayasa, I. N. E., & Wahyuni, D. S. (2025). *Pengembangan media pembelajaran augmented reality teknik dasar gaya renang pada jenjang SMA*. *JEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, 5(3). <https://doi.org/10.58794/jekin.v5i3.1814>
- Marti, N. W., & Ariani, L. P. T. (2023). Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Micro-Learning Untuk Mata Kuliah Basis Data Di Program Studi S1 Ilmu Komputer-Undiksha. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1). <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v20i1.54572>
- Marti, N. W., & Mahedy, K. S. (2021). Usability Testing Sikta Pada Program Studi Manajemen Informatika-Undiksha Dari Pengguna Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i2.35029>
- Mulyana, A. S., & Wulandari, S. (2023). Aplikasi Mobile *Augmented Reality* Hewan 3D Sebagai Media Pembelajaran Anak-Anak. *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika (JIRE)*, 6(2), 203–213. <https://doi.org/10.36595/jire.v6i2.986>
- Nurazka, R. A., Fitriasari, N. S., & Widjayatri, R. D. (2022). Pengembangan Aplikasi Giat Bergerak sebagai Desain Pembelajaran Abad 21 bagi Anak Usia 4–6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 242–252. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.356>
- Permana, D., & Hadiansyah, F. (2023). Analisis perbandingan metode K-Means dan K-Medoids dalam pengelompokan data kecelakaan lalu lintas. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.33005/inf.v7i1.3148>
- Purboyo, G. A., Wasino, W., & Sarwi, S. (2025). Analisis model pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality di sekolah dasar. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 1540–1547. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6880>
- Putraa, I., & Putraa, I. (2021). Development of augmented reality application for canang education using marker-based tracking method. *Jurnal Ilmu Komputer Udayana*, 10(2), 107–113. <https://doi.org/10.24843/JLK.2021.v09.i03.p07>
- Qorimah, E. N., & Utama. (2022). Studi literatur: Media Augmented Reality (AR) terhadap hasil belajar kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Resnawati, P., Arifin, M. H., & Hendriyana. (2023). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada materi keragaman budaya kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (J-PIPS)*, 10(1), 32–44. <https://doi.org/10.18860/jpips.10v1i.22541>

- Rianto, N., Sucipto, A., & Gunawan, R. D. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 64–72. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/98>
- Salamah, U. G. (2021). *Tutorial Visual Studio Code*. Media Sains Indonesia.
- Santoso, E. S., Subawa, I. G. B., & Pascima, I. B. N. (2024). Pengembangan augmented reality pengenalan perlengkapan sekolah dalam penerapan flashcard dengan metode PECS (Picture Exchange Communication System) untuk anak autisme di Yayasan Bali Permata Hati. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 13(3), 129–139. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i3.88652>
- Saputra, K. S. A., Upadani, I. G. A. W., & Krisnawan, G. N. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran alat musik tradisional Bali berbasis Android. *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika*, 5(1), 52–63. <https://doi.org/10.53842/juki.v5i1.169>
- Suartika, P. A., Yasa, K. A. T., Adnyana, D. P. S., Rama Sanjaya, K., & Wayan Marti, N. (2024). User Acceptance Test Terhadap Sistem Dil-Miclearn Sebagai E-Learning Pencapaian Ketuntasan Belajar. *Insert: Information System And Emerging Technology Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/insert.v5i1.77859>
- Sukarasa, M. D., Pascima, I. B. N., & Subawa, I. G. B. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif simulasi 3D tata surya untuk anak-anak sekolah dasar Lab Undiksha kelas VI. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(1), 21–31. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i1.74912>
- Swisnandya, I. G. A. M., Mertayasa, I. N. E., & Wiradika, I. N. I. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada mata pelajaran informatika. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(1), 14–25. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v14i1.92211>
- Waluyo, E. T. B., & Permana, A. A. (2021). Augmented reality sebagai media promosi SMK Citra Nusantara. *Jurnal Tren Bisnis Global*, 1(2), 94–98. <http://dx.doi.org/10.38101/jtbg.v1i2.428>
- Wardani, S. R. W., Nurfaizal, Y., & Baihaqi, W. M. (2021). Optimasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Alat Musik Gamelan Jawa Tengah. *INFOMAN'S: Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen*, 15(1), 40–48.
- Wulandari, T., Cahyani, A., Enivita, Y., & Marini, A. (2023). Studi literatur: Pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora (JPDSH)*, 2(8), 919–930. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5722>

- Yuliana, A., Tresnawati, S., & Kustiawan, R. S. (2021). Aplikasi pengenalan SEMEN (Sundanese Instrument) berbasis augmented reality (studi kasus: Sekolah Dasar Negeri Sukajaya). *TEDC*, 15(1), 94–101.
- Zulfadli, B., Sunaryo, R. H. W., Wiyanatra, R. P., & Sandra, R. P. (2023). The Implementation of Augmented Reality Based on Vuforia and Unity for Interactive Learning in Introducing Ragam Randang Objects. *Andalasian International Journal of Applied Science Engineering and Technology*, 3(2), 125–132. <https://doi.org/10.25077/aijaset.v3i2.84>

