

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Koderi, “Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Progr. Stud. Teknol. Pendidik. Univ. Sebel. Maret*, no. November, pp. 102–114, 2015, [Online]. Available: <http://repository.unib.ac.id/490/1/04>. Isi vol x 2012 - Nurul Astuty Yensi 024-035.pdf
- [2] J. M. Polgan, F. I. Komputer, U. Prabumulih, and M. Pembelajaran, “Aplikasi Media Pembelajaran Metamorfosis Pada Hewan Berbasis Netbeans Studi Kasus SMP Negeri 2 Rambang,” vol. 12, no. September, pp. 1744–1748, 2023.
- [3] R. A. Wicaksana and H. Pangaribuan, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Comasie*, vol. 3, no. 3, pp. 21–30, 2020.
- [4] A. M. Siahaan and J. Hendrik, “Perancangan Aplikasi Edukasi Pembelajaran Alfabet dan Angka Berbasis Android dengan Metode Linear Congruential Generator (LCG),” *Bull. Comput. Sci. Res.*, vol. 3, no. 1, pp. 170–176, 2022, doi: 10.47065/bulletincsr.v3i1.223.
- [5] A. R. Irlindo, Y. Rahmanto, and A. D. Putra, “Game Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas,” vol. 1, no. November, pp. 14–21, 2023.
- [6] B. Aulatul Mufida, F. Nonggala Putra, and R. Darma Rusdiyana Yusron, “Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality Implementation of Augmented Reality in Animal Recognition Educational Games Based on Their Food,” *JACIS J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 120–130, 2021.
- [7] M. Arifin and M. Fahrizal, “Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode AR (Augmented Reality),” *J. Portal Data*, vol. 6, no. 1, pp. 1–22, 2021, [Online]. Available: <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/8>
- [8] L. Safitri, N. Adjie, F. D. Program, P. Guru, P. Anak, and U. Dini, “Pengaruh Bermain Kartu Kata Bergambar Augmented Reality Untuk Meningkatkan

Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Kuantitatif Yang Menggunakan Single Subjek Research Dilakukan Pada Anak Usia 4-5 tahun di Kabupaten Cirebon)".

- [9] A. Rahmatika, A. A. Manurung, and F. Ramadhani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)," *sudo J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 3, pp. 122–130, 2023, doi: 10.56211/sudo.v2i3.330.
- [10] Gilang Topan Bahari, Nono Heryana, Azhari Ali Ridha, " Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Pembelajaran Dalam Kelas Virtual Di Fasilkom Unsika Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika.*, vol. 7 no. 2, pp. 1378-1386, 2023.
- [11] A. Fahrezi, F. N. Salam, G. M. Ibrahim, R. R. Syaiful, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia," *J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [12] I. K. Wardani, P. Utomo, A. Budiman, and D. N. Amadi, "Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android," *J. Comput. Inf. Syst. Ampera*, vol. 4, no. 2, pp. 106–125, 2023, [Online]. Available: <https://journal-computing.org/index.php/journal-cisa/index>
- [13] H. Hermawan, R. Waluyo, and M. Ichsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Mesin Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *J. Innov. Inf. Technol. Appl.*, vol. 1, no. 01, pp. 1–7, 2019, doi: 10.35970/jinita.v1i01.88.
- [14] Krisdiawan Andriyat Rio, "Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Dan Angka Berbasis Android," *J. Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 001, pp. 43–51, 2019.
- [15] M. J. Bonanza, A. Fathurriza, I. P. G. A. Sudiatmika, and R. L. Rahardian,

- “Game Edukasi Metamorfosis Hewan Dengan Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Sutasoma*, vol. 1, no. 1, pp. 57–64, 2022, doi: 10.58878/sutasoma.v1i1.174.
- [16] S. Krishna Pillai *et al.*, “Kemudahan Penggunaan Augmented Reality sebagai Alat Bantu Pembelajaran Online bagi Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Siswa Dalam Seni Ukiran Kayu,” *J. Eng. Technol. Appl. Sci.*, vol. 3, no. 2, pp. 48–57, 2021, doi: 10.36079/lamintang.jetas-0302.256.
- [17] W. Riskiena, “Aplikasi Pengenalan Hewan Pada Anak Paud Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Teknol. Pint.*, vol. 2, no. 6, pp. 1–14, 2022.
- [18] V. Kartiko and P. N. Primandari, “Media Pengenalan Peti Kemas Logistik Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 5, no. 2, pp. 134–148, 2023, doi: 10.35746/jtim.v5i2.369.
- [19] I. G. Harsemadi, R. Tandojaya, and I. N. R. Hendrawan, “Insectar: Aplikasi Berbasis Augmented Reality Pengenalan Morfologi Hewan Serangga,” *SENSITIf Semin. Nas. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. Mdlc, pp. 1157–1168, 2019.
- [20] D. K. Lado and M. Rosanensi, “Media Pembelajaran Pengenalan Metamorfosis Sempurna Dan Tidak Sempurna Menggunakan Augmented Reality,” *J. SASAK Desain Vis. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2020, doi: 10.30812/sasak.v2i1.752.
- [21] O. P. Y. Meishanti and Z. Roziqo, “Augmented Reality Pada Metamorfosis Lebah (APIS SP.) Sebagai Media Pembelajaran,” *Saintekbu*, vol. 13, no. 01, pp. 19–27, 2021, doi: 10.32764/saintekbu.v13i01.1077.
- [22] R. A. Krisdiawan, R. Priantama, E. Praramdani, and H. Artikel, “Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection,” *Digit. Transform. Technol. | e*, vol. 3, no. 1, pp. 38–48, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2341>
- [23] R. Prasetya, E. W. Hidayat, and R. N. Shofa, “Pengembangan Aplikasi

- Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 3, pp. 478–487, 2018.
- [24] Y. Abdurrahman and M. Azrino Gustalika, “Aplikasi Augmented Reality dengan Marker Based dan Markerless Tracking sebagai Pengenalan Budaya Candi Mendut,” *Remik*, vol. 7, no. 2, pp. 859–871, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i2.12137.
- [25] S. Balandin, I. Oliver, S. Boldyrev, A. Smirnov, N. Shilov, and A. Kashevnik, “Multimedia services on top of M3 Smart Spaces,” *Proc. - 2010 IEEE Reg. 8 Int. Conf. Comput. Technol. Electr. Electron. Eng. Sib.*, vol. 13, no. 2, pp. 728–732, 2010, doi: 10.1109/SIBIRCON.2010.5555154.
- [26] S. Fortuna, A. I. Purnamasari, and A. R. Dikananda, “Game Edukasi Menyusun Kata Berbasis Android Dengan Metode MDLC Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Paud Wijaya Kusuma 1 Kota Cirebon,” *J. Teknol. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 61–65, 2023, doi: 10.56854/jtik.v1i2.70.
- [27] P. O. Rotinsulu *et al.*, “Implementasi Markerless Augmented Reality Untuk Navigasi Dalam Gedung,” *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 7, no. 3, pp. 323–330, 2018.
- [28] M. Dicky Juliansyach, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” *SIBATIK J. J. Ilm. Bid. Sos. Ekon. Budaya, Teknol. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 4, pp. 1155–1166, 2023, doi: 10.54443/sibatik.v2i4.753.
- [29] Sugiharto dkk, “Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality untuk Visualisasi Huruf Hijaiyah Sebagai Media Pembelajaran,” *Snastikom*, pp. 521–533, 2020.
- [30] D. Septian, Y. Fatman, S. Nur, U. Islam, and N. Bandung, “Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda,” *J. Comput. Bisnis*, vol. 15, no. 1, pp. 15–24, 2021.
- [31] E. Suberti, “Meningkatkan Kemampuan mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-

- 5 Tahun dengan Menggunakan Permainan Kotak Alfabet,” *J. Plamboyan Edu*, vol. 1, no. 2, pp. 186–197, 2023.
- [32] A. Yeni and S. Hartati, “Studi Literatur: Stimulasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata di taman kanak-kanak Alwidjar Padang,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, pp. 608–616, 2020, [Online]. Available: <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1729966&val=13365&title=STUDI LITERATUR STIMULASI KEMAMPUAN ANAK MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MENGURAIKAN KATA DI TAMAN KANAK-KANAK ALWIDJAR PADANG>
- [33] M. Tekege, “Sistem Informasi Sekolah Taman Kanak-Kanak (Tk) Yppgi Marantha Nabire Kabupaten Nabire,” *J. Locus Penelit. dan Pengabd.*, vol. 2, no. 3, pp. 297–297, 2023, doi: 10.58344/locus.v2i3.916.
- [34] Anisa Yulandari, Sukardi, Suryani Risqika, " Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Ketua OSIS Menggunakan Metode Saw Pada Sma Negeri 3 Sigi Berbasis Website," *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi* vol. 9, no. 2, pp. 138-146, 2020.