

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Refsiliana, L. 2021. Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Alat Transportasi Pada Taman Kanak-kanak. *proposal penelitian*. Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom. Purwokerto.
- [2] Heni, & Mujahid, A. J. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2, 332. doi:<https://doi.org/10.31539/jks.v2i1.341>
- [3] Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- [4] Sutresna, J., Yanti, F., & Safitri, A. E. (2020). Media Pembelajaran Matematika Pada Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 08(1), 4.
- [5] Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *Ilkom Jurnal Ilmiah*, 9, 227.
- [6] Wimatra, A., Khair, R., Idris, I., Santosa, A., & Sunardi. (2019). Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk dan Bagian Pesawat Berbasis Android. *Jurdi Jurnal Teknologi Informasi*, 3, 212.
- [7] SAPUTRA, A. W., SUSANO, A., & ASTUTI, P. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Hardware Komputer Berbasis Teknologi Augmented Reality Menggunakan Android. *Universitas Indraprasta PGRI*, 11(4), 310.
- [8] Andy, P. (2018). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ELTEK*, 122.
- [9] Saputra, G. E. (2020). Analisa dan Perancangan Markerless Augmented Reality Application Rumah Adat Minangkabau dengan Menggunakan Metode Prototyping Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 19, 433.
- [10] Wimatra, A., Khair, R., Idris, I., Santosa, A., & Sunardi. (2019). Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk dan

- Bagian Pesawat Berbasisi Android. *Jurti Jurnal Teknologi Informasi*, 3, 213.
- [11] Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurti Jurnal Teknologi Informasi*, 2, 113.
- [12] Lestari, D., Amroni, & Harris, A. (2019). Perancangan E-Commerce Sebagai Media Promosi dan Penjualan Pada Toko Nobby Hijab Jambi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, 3, 159.
- [13] Karo-Karo S, I.R, & Rohani. (2018) MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM*, 92.
- [14] Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (Vol. 237). Yogyakarta: CV Budi Utama.
- [15] Kartiani, B. S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Warna Melalui Media Permainan Bola Plastik Siswa Kelompok B TK Hadi Sakti. *Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling*, 6, 1259. Diambil kembali dari <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita>.
- [16] Rizki, A. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 20.
- [17] LORENA BR, S., GINTING, & FAUZI SOFYAN. (2018). Aplikasi Pengenalan Alatumusik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 15, 141.
- [18] Wiratama, R., Somantri, M., & Christyono, Y. (2018). Rancang Bangun Pengenalan Lokasi Wisata Kota Semarang Dengan Menerapkan Teknologi Reality Tertambah Menggunakan Unity dan Vuforia. *Transient*, 7, 187.
- [19] Wiratama, R., Somantri, M., & Christyono, Y. (2018). Rancang Bangun Pengenalan Lokasi Wisata Kota Semarang Dengan Menerapkan Teknologi Realitas Tertambah Menggunakan Unity dan Vuforia. *Transient*, 7, 187.
- [20] Aini, N., Wicaksono, S. S., & Arwan, I. (2019). Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid

Application Development(RAD)(Studi pada : SMK Negeri 11 Malang).  
*Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8648-8649.

- [21] Susanto, F. (2018). Sistem Informasi Pengolahan Data Pasien Pada Puskesmas Abang Pekurun Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Mikrotik*, 8, 67.
- [22] Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (2019). Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus : Website Time Ekcelindo). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 04, 139 - 147.
- [23] Susanto, F. (2018). Sistem Informasi Pengolahan Data Pasien Pada Puskesmas Abang Pekurun Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Mikrotik*, 8, 67-68.
- [24] Wimatra, A., Khair, R., Idris, I., Santosa, A., & Sunardi. (2019). Aplikasi AugmentedReality (AR) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk dan Bagian Pesawat Berbasis Android. *Jurti Jurnal Teknologi Informasi*, 3, 218.