

DAFTAR PUSTAKA

- Andre. (2020, Oktober 16). *Pengertian Bahasa Pemrograman C++*. Diambil kembali dari duniaikom: <https://www.duniaikom.com/tutorial-belajar-c-plus-plus-pengertian-bahasa-pemrograman-c-plus-plus/>
- Feby Zulham Adami, C. B. (2016, FEBRUARI 1). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsvol. Ii No. , Ii(1)*, 112-131.
- Furh, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. Florida: Springer.
- Muhammad Rifai, T. L. (2017). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android. Prosiding SNATIF.
- Nurul Huda, F. P. (2017). Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* (Ar) Pembelajaran Matematika Menggunakan 3 (Tiga) Bahasa Pada Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Android. *Semnas Iib Darmajaya*. Palembang.
- Pristiwanto, R. C., & Wulanningrum, R. (2021, Juli 24). Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Alat Transportasi Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, 106-110.
- Ratama, N. (2019). Penerapan Teknologi *Augmented reality* Pada Matakuliah Pengantar Teknologi Informasi Di Universitas Pamulang Berbasis Android. *SATIN – Sains dan Teknologi Informasi*, 18-24.
- Santoso, A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis *Augmented Reality*.
- Saputri, S., & Sibarani, A. J. (2020, Oktober). Implementasi *Augmented Reality* Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 9(1), 15- 24.
- Slameto, S. (2015). Pembelajaran berbasis riset mewujudkan pembelajaran yang inspiratif. *Satya Widya*, 102–112.
- Sumardani, D., Saraswati, R., & Putri, A. (2020). *System Implementation Of Augmented Reality Application In Student Worksheet*. *Informatika : Fakultas Sains Dan Teknologi*, 8(1), 10-18.
- Surya, K., Saputra, A., & Gunadi, A. A. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile *Augmented Reality* Batuan Beku Menggunakan Metode Marker-Based Tracking. *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK)*, 39-45.
- Uliontang, Setyati, E., & Chandra, F. H. (2020). Pemanfaatan *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran Sejarah Tentang Benda-Benda Bersejarah

Peninggalan Kerajaan Majapahit Di Trowulan Mojokerto. *Engineering and Sains Journal*, 19-26.

Yulisman, Fonda, H., & Yolanda, A. K. (2020). Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Android (Studi Kasus: Sd Anugrah Plus Pekanbaru). *jurnalilmukomputer(computer sciencejournal)*, 9(2), 56-64.

