

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R., Fauziah, F., & Gunaryati, A. (2021). ALGORITMA BLOB dan FAST CORNER DETECTION PADA APLIKASI BANGUN RUANG MATEMATIKA BERBASIS MIXED REALITY. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 187–195. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.1967>
- Anam, K., Wiradharma, G., Prasetyo, M. A., & Suko, I. P. (2023). Improving the Spatial Ability of Distance Learning Students on the Material of Three-Dimensional Shapes through Mobile Learning Applications Based on Augmented Reality. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 7(4), 1237. <https://doi.org/10.31764/jtam.v7i4.16902>
- Arifin, M., & Fahrizal, M. (2021). Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode AR (Augmented Reality). *Jurnal Portal Data*, 6(1), 1–22. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/8>
- DIANA, N. (2021). 7 BAB II TINJAUAN PUSTAKA A. *Persalinan 1. Pengertian.*
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Ginting, S. L., Ginting, Y. R., & Aditama, W. (2017). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika*, 1(13), 1–14.
- Kurniawan, Y. D. P., & Mubarok, A. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Taekwondo. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 4(1), 105–109. <https://doi.org/10.51977/jti.v4i1.720>
- Kurniawati, putri. (2017). No Title *ال تواصل» طفرة على تتغذى جرائم ..الإلكتروني الابتزاز*. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01, 1–7.
- M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan², S. dan D. E. J., & 1, 2, 3, 4Universitas Sultan

- Ageung Tirtayasa. (2023). 1. خابم وتاس ليلد يلقن غي تتيءا كرب بدا يهيساغم لوسر لاله. نغد تفت . 2. باوجنم 4 نلاءوس زيءوك نغد لوتب . نكنوكلام يسلاوميس 3 بدا يهيساغم لوسر لاله لماد نفوديهك نيراه. *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.
- Mahdafiki, R. A., Fauziah, F., & Sari, R. T. K. (2022). Mixed Reality Edukasi Pengenalan Bioma dengan Metode Occlusion Detection dan Algoritma FAST Corner Detection. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 77–90. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.46320>
- Mardian, Z., Defit, S., & Sumijan, S. (2023). Implementasi Augmented Reality Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Matematika Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Informatics*, 5(1), 30–44. <https://doi.org/10.37905/jji.v5i1.19361>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Pinandita, T., Nurul, S., Mohamad, M., & Azman, N. (2023). *Analisis Masalah Teknologi dalam Augmented Reality Seluler 1 Pendahuluan Machine Translated by Google*. 47, 23–30.
- Raden Vina Iskandya Putri1, T. A. R. (2023). “Бсп За България” Е Под Номер 1 В Бюлетината За Вота, Герб - С Номер 2, Пп-Дб - С Номер 12. *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Saputra, M. R., Nyura, Y., & Farman Andrijasa, M. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang 3D Menggunakan Metode Markerless Tracking. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS, Mdlc*, 954–967.

- Saputri, S., & Sibarani, A. J. P. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 9(1), 15–24. <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2362>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Silalahi, J. S., & Sejati, R. R. H. P. (2024). Implementasi Augmented Reality untuk Pengenalan Bangun Ruang. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(3), 2469–2476.
- Widyantara, I. M. O., Wiharta, D. M., & Widiadnyana, P. (2022). Implementasi Aplikasi Mobile Augmented Reality Untuk Pengenalan Materi Bangun Ruang Implementation Of Augmented Reality Mobile Application For The Introduction Of Space Building Materials. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(2), 313–322. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202295032>
- Wihardi, Y., & Indonesia, U. P. (n.d.). *Machine Translated by Google Mempelajari Bentuk Tiga Dimensi dalam Geometri Menggunakan Realitas Tertambah Berbasis Seluler Perkenalan Machine Translated by Google*. 48–60.
- Yanuarto, W. N., & Iqbal, A. M. (2022). The Augmented Reality Learning Media to Improve Mathematical Spatial Ability in Geometry Concept. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(01), 30–40. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v12i01.17615>