

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Hassan *et al.*, *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- [2] D. T. P. Yanto, “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik,” *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol. 19, no. 1, pp. 75–82, 2019, doi: 10.24036/invotek.v19i1.409.
- [3] R. P. Dhaniawaty, A. L. Suci, and B. Hardiyana, “Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VII,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 11, no. 2, pp. 183–194, 2021, doi: 10.34010/jati.v11i2.5574.
- [4] Astalini and D. A. Kurniawan, “PENGEMBANGAN INSTRUMEN SIKAP SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TERHADAP MATA PELAJARAN IPA,” *J. Pendidik. Sains*, vol. 7, no. 1, pp. 118–138, 2019.
- [5] J. B. Kelana, “*the Effect of the Learning Media and the Ability To Think Creative of To the Ability To Science Literacy Student of Elementary School*,” *PrimaryEdu - J. Prim. Educ.*, vol. 2, no. 2, p. 79, 2018, doi: 10.22460/pej.v2i2.1008.
- [6] E. V. Ginting, R. R. Ginting, R. J. Hasibuan, and L. M. Perangin-angin, “Diterima : 12-04-2022,” *Anal. Fakt. Tidak Meratanya Pendidik. Di Sdn0704 Sungai Korang*, vol. 3, no. 4, pp. 407–416, 2022.
- [7] A. Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020.
- [8] K. Nistrina, “Penerapan *Augmented Reality* dalam Media Pembelajaran,” *J. Sist. Informasi, J-SIKA*, vol. 03, no. 01, pp. 1–6, 2021.
- [9] Y. Fatma, A. Salim, and R. Hayami, “*Augmented Reality* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya,” *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 53–59, 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i1.2178.
- [10] D. Tresnawati, S. Rahayu, and K. Yusuf, “Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* pada Siswa Sekolah Dasar,” *J. Algoritma.*, vol. 18, no. 1, pp. 182–191, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.954.

- [11] M. R. Andriyanto, P. Purwanto, and D. Achadiani, “Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya Pada Sd Negeri Sudimara 5 Ciledug,” *Skatika*, vol. 4, no. 1, pp. 72–76, 2021, doi: 10.36080/skatika.v4i1.2128.
- [12] L. Rezaldi, M. A. Nugroho, and P. D. W. Anggoro, “Implementasi *Vuforia* Pada Aplikasi *Augmented-Reality* Pembelajaran Sistem Tata Surya,” *JuTI “Jurnal Teknol. Informasi,”* vol. 1, no. 2, p. 72, 2023, doi: 10.26798/juti.v1i2.805.
- [13] R. Seviana, “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya,” *Geodika J. Kaji. Ilmu dan Pendidik. Geogr.*, vol. 6, no. 2, pp. 198–208, 2022, doi: 10.29408/geodika.v6i2.6122.
- [14] D. P. Kevin, “PENERAPAN PELATIHAN PENGGUNAAN ALAT-ALAT KESELAMATAN OLEH CREW MV. BARUNA MAJU,” 2021, [Online]. Available: <http://repository.unimar-amni.ac.id/id/eprint/3286>
- [15] A. C. Rosa, H. Sunardi, and H. Setiawan, “Rekayasa *Augmented Reality* Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang,” *J. Ilm. Inform. Glob.*, vol. 10, no. 1, 2019, doi: 10.36982/jiig.v10i1.728.
- [16] M. s. Ir. Sudjatinah, *Ilmu Kealaman Dasar*, 1st ed. Semarang: Semarang University Press, 2010.
- [17] M. Kristian, I. Fitri, and A. Gunaryati, “*Implementation of Augmented Reality for Introduction To Android Based Mammalian Animals Using The Marker Based Tracking Method*,” *JISA(Jurnal Inform. dan Sains)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–6, 2020, doi: 10.31326/jisa.v3i1.623.
- [18] A. Harahap, A. Sucipto, and J. Jupriyadi, “Pemanfaatan *Augmented Reality* (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis *Android*,” *J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.266.
- [19] D. Muhammad, W. S. Wardhono, and T. Afirianto, “Analisis Penerapan *Markerless Augmented Reality* pada *Video Game* Memancing dengan Pendekatan *Simultaneous Localization and Mapping* (SLAM),” *J.*

- Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 12, pp. 7083–7087, 2018.
- [20] J. C. P. Cheng, K. Chen, and W. Chen, “*Comparison of Marker-Based and Markerless AR: A Case Study of An Indoor Decoration System*,” no. July 2019, pp. 483–490, 2017, doi: 10.24928/jc3-2017/0231.
- [21] P. Q. Brito and J. Stoyanova, “*Marker versus Markerless Augmented Reality. Which Has More Impact on Users?*,” *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 34, no. 9, pp. 819–833, 2018, doi: 10.1080/10447318.2017.1393974.
- [22] A. Edwards-Stewart, T. Hoyt, and G. M. Reger, “*Classifying different types of augmented reality technology*,” *Annu. Rev. CyberTherapy Telemed.*, vol. 14, no. January, pp. 199–202, 2016.
- [23] Yahya and A. M. Nur, “*Pengaruh Aplikasi C# dalam Proses Perhitungan Numerik Terhadap Solusi Persamaan Non Linier*,” *J. Inform. dan Teknol.*, vol. 1, no. 2, pp. 79–87, 2018.
- [24] T. A. Ananda, N. Safriadi, and A. S. Sukanto, “*Penerapan Augmented Reality Sebagai Planet-Planet Di Tata Surya*,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2015.
- [25] J. Mars Christoffel, V. Tulenan, and R. Sengkey, “*Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Rambu Lalu Lintas menggunakan Metode User Defined Target*,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 3, pp. 349–356, 2019.
- [26] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, “*Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D*,” *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [27] A. P. Putra, F. Andriyanto, K. Karisman, T. D. M. Harti, and W. P. Sari, “*Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing*,” *J. Bina Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, 2020, doi: 10.33557/binakomputer.v2i1.757.
- [28] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, “*Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions*,” *J. Digit. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, p. 22, 2021, doi: 10.32502/digital.v4i1.3163.
- [29] I. Afrianto, A. Heryandi, A. Finadhita, and S. Atin, “*User Acceptance Test*

For Digital Signature Application InAcademic Domain To Support The Covid-19 Work From HomeProgram,” Int. J. Inf. Syst. Technol. Akreditasi, vol. 5, no. 3, pp. 270–280, 2021, doi: 10.30645/ijstech.v5i3.