

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusumardi. (2021). Efektivitas Pembelajaran Media Tompel K-Map Dalam Penyederhanaan Persamaan Aljabar Boolean. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.35438/e.v9i1.410>
- Al Hafizh, M. S., & Vivianti, V. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6(3), 307–321. <https://doi.org/10.35746/jtim.v6i3.556>
- Aldiansyah, A. (2023). Analisis Hubungan Logika Matematika Pada Bahasa Pemrograman Java. *Universitas Negeri Malang Sabtu*, 8, 1–9. <http://garuda.ristekdikti.go.id>.
- Anandasyah, M. W., & Arifitama, B. (2020). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Senjata Militer Modern Menggunakan Marker Based Tracking. *Senamika*, 1(1), 502–506.
- Apandi, A. (2022). *Augmented Reality Maket Perumahan Mutiara Citayam Menggunakan Perangkat Lunak Unity*. 1(2), 104–111.
- Asworowati, R. D., & Vilianti, E. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Pembuatan E-KTP Berbasis Web. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 12(2a), 151–160. <https://doi.org/10.47927/jikb.v12i2a.210>
- Aulia, R., Maryana, Isfayani, E., Fajriana, & Wulandari. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Guided Discovery Learning Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 7(JP2MS), 355–362.
- Ayumida, S., Azis, M. S., & Fiano, Z. G. (2020). Implementasi Program Administrasi Pembayaran Berbasis Dekstop (Studi Kasus: Sma Negeri 1 Cikampek). *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(2), 30–41. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i2.70>
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Darnila, E., Al Kautsar Aidilof, H., & Ikbal, A. (2023). Aplikasi Peramalan Jama'ah Haji Pada Setiap Kecamatan Di Kabupaten Bireuen Menggunakan Metode

- Double Moving Average Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 1–7.
- Deslianti, D., Anugrah, R., & Pahrizal. (2020). Pembuatan Video 3D Kampus IV Universitas Muhamadiyah Bengkulu Menggunakan Blender. *Jusibi - (Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis)*, 2(1), 289–297.
- Fitrianto, M. D. P., & Prabowo, A. B. (2024). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Guna Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104–111. <https://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/18956/5587>
- Friadi, J., Yani, D. P., Zaid, M., & Sikumbang, A. (2023). Perancangan Pemodelan Unified Modeling Language Sistem Antrian Online Kunjungan Pasien Rawat Jalan pada Puskesmas. *Jurnal Ilmu Siber Dan Teknologi Digital*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.35912/jisted.v1i2.2298>
- Gunawan, C. R., Nurdin, N., & Fajriana, F. (2023). Pengenalan Pakaian Adat Aceh Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Speed Up Robust Featured (SURF). *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 7(2), 106–113. <https://doi.org/10.31603/komtika.v7i2.9124>
- Haikal, M. H., Ariyanto, E., Studi, P., Elektro, T., Teknik, F., Palembang, U. M., Studi, P., Kimia, T., Teknik, F., Palembang, U. M., Digital, T., Engineering, D., & Pendahuluan, I. (2025). Perancangan dan Analisis Gerbang Logika Dasar dengan Menggunakan Simulink pada Matlab. *Surya Energy*, 9(2), 58–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.32502/jse.v9i2.346>
- Hamdani, R., & Sumbawati, M. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Kuliah Sistem Digital di Jurusan Informatika UNESA. *Jurnal IT-EDU*, 04(52), 153–161.
- Harahap, E. S., Faisal, I., & Budiman, A. (2024). Implementasi Teknik Marker Based Tracking Pada Pembelajaran Interaktif Mengenal Hewan Laut Dalam Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi (JUKTISI)*, 2(3), 561–571. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v2i3.141>
- Hariadi, A., & Irwanto, D. (2022). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya (Studi Kasus : Bimbingan Belajar Buah Hatiku Kec. Solear, Kab. Tangerang, Banten). *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi Dan Masyarakat*, 2(4), 394–405. <http://www.pijarpemikiran.com/index.php/Scientia/article/view/296>
- Kafilahudin, F. A., & Akbar, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 31–40.

<https://doi.org/10.56211/sudo.v3i1.469>

- Mandang, C., Wuisan, D., & Mandagi, J. (2020). Penerapan Metode RAD dalam Merancang Aplikasi Web Proyek PLN UIP Sulbagut. *Jointer - Journal of Informatics Engineering*, 1(02), 49–53. <https://doi.org/10.53682/jointer.v1i02.18>
- Maulana, M. F., Gustami, M. N., & Munawar, W. (2025). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality di Sekolah Menengah Kejurun. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 9(5), 105–108. <https://edu.ojs.co.id/index.php/jpit/article/view/913>
- Maulani, J. (2020). Penerapan Metodewaterfall Pada Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Jasa Dan Penjualan. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(2), 125. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2779>
- Miftah Rusdyi Tanjung, & Dedy Irfan. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Android Pengenalan dan Perakitan Perangkat Personal Komputer Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2724–2735.
- Nasher, F., & Aditya, D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 14(1), 10. <https://doi.org/10.35194/mji.v14i1.1918>
- Nigroho, O. (2020). Implementation of Marker Based Tracking Method in the Interactive Media of Traditional Clothes Knowledge-Based on Augmented Reality 360. *Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering*, 1(2), 37–43. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i2.4501>
- Nisa', F. K., Dijaya, R., & Azizah, N. L. (2022). Historical Application of the Formation of the Three Greatest Islamic Kingdoms of the Middle Ages Based on Augmented Reality. *Procedia of Engineering and Life Science*, 3, 1–6. <https://doi.org/10.21070/pels.v3i0.1334>
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 88–103. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.108>
- Nunsina, Darnila, E., & Fadhillah, C. (2024). Pelatihan Arduino di SMK Negeri 1 Bireuen untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Siswa di Bidang IPTEK Robotik. *Nawadeepa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2, 53–59. <https://doi.org/10.58835/nawadeepa.v3i2.350>

- Oktrilani, R., Delianti, V. I., Fajri, B. R., & Samala, A. D. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Sistem Pernapasan Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA Tingkat SMA. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 79–86. <https://doi.org/10.24036/javit.v3i2.156>
- Ombai, T. O., Putri, P. M., Eko, E. K. P., Anna, A. S., & Anisya, A. (2024). Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Gerbang Logika Berbasis Augmented Reality Menggunakan Standar ISO 25010. *Jurnal Teknik Informatika Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 65–74. <https://doi.org/10.55606/jutiti.v4i1.2944>
- Permana, R., Eka Praja Wiyata Mandala, & Dewi Eka Putri. (2023). Augmented Reality dengan Model Generate Target dalam Visualisasi Objek Digital pada Media Pembelajaran. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 30(1), 7–13. <https://doi.org/10.35134/jmi.v30i1.143>
- Prayugha, A. W., & Zuli, F. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jakarta*, 4(1), 12–17.
- Quan, E. Y. J. (2022). *Penerapan Aljabar Boolean Dalam Rangkaian Digital*.
- Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1407>
- Ramdany, S. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1). <https://doi.org/10.31599/2e9afp31>
- Rianto, N., Sucipto, A., & Dedi Gunawan, R. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 64–72.
- Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Untuk Pengenalan Aksara Lampung Pada Anak. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(3), 1–17. <https://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/372>
- Rizal, M. R., Fari Katul Fikriah, & Husni Hidayat. (2023). Pengenalan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Di SMK NU Kesesi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat TEKNO*, 3(2), 77–83. <https://doi.org/10.29207/jamtekno.v3i2.4668>
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2020). Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-Simbol.

Journal of Chemical Information and Modeling, 2(3), 5–7.

- Rosyid, M. H., & Sitio, S. L. M. (2022). Implementasi Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Pengenalan Buah-Buahan Berbasis Android. *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi ...*, 2(4), 51–56. <http://www.pijarpemikiran.com/index.php/Scientia/article/view/441>
- Roza, Y., Kh, M., & Pernando, Y. (2024). Pemanfaatan Switch Button Dalam Konversi Sistem Bilangan Biner ke Desimal Untuk Media Pembelajaran. *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability (JoDENS)*, 4(1), 2798–6179. <https://doi.org/10.63643/jodens.v4i1.196>
- Rozana, L., & Musfika, R. (2020). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengarsipan Surat Berbasis Web Pada Kantor Lurah Desa Dayah Tuha. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 14. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.6933>
- Saputra, E. Y., & Moh. Ali Romli. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Sendi Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Perangkat Android. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6), 3758–3769. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i6.3482>
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Sari, R. K., Maryana, M., Qausar, H., Fajriana, F., & Listiana, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Matematikapada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 3(2), 121. <https://doi.org/10.29103/jpmm.v3i2.13259>
- Satria, B., & Franz, A. (2023). Membangun Aplikasi Pengenalan Topeng Hudoq Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 6(September), 103–110.
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Syahputra, F., Naufal, T., Haqnizo, E., & Ramadhi, W. (2024). *Penggunaan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Bangun Ruang Sederhana Berbasis Unity dan Vuforia Engine*. 2(4).
- Taukhid, A., Astuti, R., & Purnamasari, A. I. (2023). Implementasi Augmented

- Reality Sebagai Media Belajar Alat-Alat Otomotif. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 239–249. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6282>
- Warkim, W., Muslim, M. H., Harvianto, F., & Utama, S. (2020). Penerapan Metode SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Layanan Kawasan. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(2), 365–378. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2711>
- Yani, M., Darnila, E., & Maryana. (2025). Virtual Tour Application For Cultural Heritage In North Aceh Regency Using Augmented Reality Technology. *Jurnal Inovtek Polbeng - Seri Informatika*, 10(2), 836–846. <https://doi.org/10.35314/3s7wyh46>
- Yoder, L. (2024). Neural flip-flops I: Short-term memory. *PLoS ONE*, 19(3 March), 1–18. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0300534>