

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Adiputra, I. G. B. A., Santiyasa, I. W., Gede Suhartana, I. K., Atmaja Darmawan, I. D. M. B., Astuti, L. G., & Raharja, M. A. (2022). Augmented Reality Kekarangan Bali dengan Natural Feature Tracking. *JELIKU (Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana)*, 11(2), 261. <https://doi.org/10.24843/jlk.2022.v11.i02.p05>
- Aini, I. N. Q., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 178. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1875>
- Al Hakim, R. R., & Annisa, I. (2021). Perancangan dan Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Primatologi Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 2(1), 36–44.
- Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 135–143. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.594>
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 88.
- Astuti, F., Candra, R. M., Agustian, S., & Ramadhani, S. (2022). Klasifikasi Sentimen Masyarakat Terhadap Pemerintah Terkait Penerapan Kebijakan New Normal Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 5(3), 531–538. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v5i3.4455>
- Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Subandi, H. (2022). Augmented Reality Dalam Mendeteksi Produk Rotan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 6(2), 135–141. <https://doi.org/10.54367/means.v6i2.1512>
- Dinata, R. K. (2018). Aplikasi Tutorial Resep Masakan Tradisional Aceh Berbasis Android Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp). *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.14421/jiska.2018.31-03>
- Fayiz, M., Hilmy, N., Darusalam, U., & Rubhasy, A. (2020). Augmented Reality sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan Kesultanan Utsmaniyah menggunakan Metode Marker Based Tracking dan Algoritma Fast Corner Detection. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 4(1), 138. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i1.266>
- Lestari, A., Trisnadoli, A., & Dewi, M. (2019). Analisis Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Organ Pernapasan Manusia. *Jurnal Riset Komputer*, 6(4), 429–433.

- Maun, R. T., Togas, P. V., & Pratasik, S. (2021). EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasidan Komunikasi*, 1(6), 675–687.
- Mochamad Surya, C., Zulvian Iskandar, Y., & Marlina, L. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok a Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78–89.  
<https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.294>
- Muhammad Fauzan Sidik, & Vivianti. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Materi Instalasi Jaringan Komputer. *Tematik*, 8(1), 14–28. <https://doi.org/10.38204/tematik.v8i1.542>
- Prawira, T. Y., & Wulandari, T. W. (2022). Pengujian Aplikasi Perpustakaan Pada Form Proses Pinjam Buku Menggunakan Metode Blackbox Test Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi (JURTISI)*, 2(1), 5–9.
- Samosir, R. S., & Purwandari, N. (2020). Aplikasi Literasi Digital Berbasis Web Dengan Metode R&D dan MDLC. *Techno.Com*, 19(2), 157–167.  
<https://doi.org/10.33633/tc.v19i2.3318>
- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8.  
<https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>