

DAFTAR PUSTAKA

- Astari, I. A. G. R. W., & Putra, I. N. T. 2021. Analisis Sistem Informasi Kemdikbud pada SD Negeri 2 Dawan Klod Dengan *System Usability Scale*. JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer), 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.33387/jiko>
- Bakhri, S. 2019. Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf Dan Angka Menggunakan Model Addie. *Intensif: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130–144.
- Cahyaningtyas, A. S. 2020. Pembelajaran Menggunakan *Augment Reality* Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850>
- Christiano Mantaya Wenthe. 2021. Aplikasi Pengenalan Objek Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Rancangan Bangun Aplikasi Warung Kita View Project Uas Multimedia _ Teknologi *Augmented Reality* View project. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, (June). Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/352587890>
- Dewi, K., & Sahrina, A. 2021. *Urgensi Augmented Reality* Sebagai Media Inovasi Pembelajaran Dalam Melestarikan Kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 1077–1089.
- Erprimana, R., & Fauzan, M. 2023. Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Laboratorium Kimia Menggunakan *Algoritma Sift*. *Ijccs*, 17(1), 1–5.
- Fathoni, K., Setiowati, Y., & Muhammad, R. 2020. Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Satwa Untuk Anak Berbasis *Mobile Augmented Reality*. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1797>
- Gunarti, W., Suryani, L., & Muis, A. 2008. Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hattari, S., & Khairan. 2018. Perancangan Aplikasi *Android* Sistem Informasi Akademik Universitas Khairun Ternate. JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer), 1(2), 76–84. <https://doi.org/10.33387/jiko.v1i2.773>
- Hutabri, E., & Putri, A. D. 2019. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

- Android* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64.
- Komarudin. 2016. Pengujian Perangkat Lunak Metode *Black-Box* Berbasis *Equivalence Partitions* Pada Aplikasi Sistem Informasi Sekolah. *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 6(1).
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2011. Acuan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(5), 501
- Muhammad, D., Wardhono, W. S., & Afirianto, T. 2018. Analisis Penerapan *Markerless Augmented Reality* pada Video Game *Memancing* dengan Pendekatan *Simultaneous Localization and Mapping* (SLAM). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(12), 7083–7087.
- Mursyidah, M., & Ramadhona, R. 2017. Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Rumah Adat dan Benda Bersejarah Aceh. *Jurnal Infomedia: Teknik Informatika, Multimedia & Jaringan*, 2(2).
- Nistrina, K. 2021. Penerapan *Augmented Reality* dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Priantama, R. 2020. Implementasi Algoritma *Sift* Pada Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Berbasis *Augmented Reality* Melalui *Android*. *Jurnal Buffer Informatika*, 6, 1–23. Retrieved from <https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer%>.
- Putra, M. C. T. 2020. Rancang Bangun *Mobile Learning* Berbasis *Android* Untuk Memudahkan Proses Belajar Mengajar Jarak Jauh Di Smkn Sukaresik-(SKP. PTI 0006). Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- Roedavan, R. 2014. *Unity Tutorial Game Engine Modeling, Animation, and Game Design.*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Rustandi, A. 2021. Penerapan Model *ADDIE* Dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60.
- Saputra, Y. E. 2021. *Augmented Reality* (Ar) Untuk Pembelajaran Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Berbasis (Studi Kasus : Smp Yabri Terpadu Pekanbaru), 1–121.
- Senduk, E. P., Sinsuw, A., & Karouw, S. 2016. *M-Learning* Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–5.

<https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14929>

Setiawan, D. M., & Wiguna, W. 2021. Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Mobile* Menggunakan *Unity* di TK Ryadlol Hasanah. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 208–217.

Shihab. 2011. *Metode White Box dan Black Box Testing*.

Sugiarti, Y. 2013. Analisis dan Perancangan UML (*Unified Modeling Language*) Generated VB. 6.