

DAFTAR PUSTAKA

1. Kuswanto, J. and F. Radiansah, *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama, 2018. **14**(1).
2. Ismanto, E., M. Novalia, and P.B. Herlandy, *Pemanfaatan smartphone android sebagai media pembelajaran bagi guru SMA Negeri 2 kota Pekanbaru*. Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI, 2017. **1**(1): p. 42-47.
3. Mustaqim, I., *Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality*. Jurnal Edukasi Elektro, 2017. **1**(1).
4. Qumillaila, Q., B.H. Susanti, and Z. Zulfiani, *Pengembangan augmented reality versi android sebagai media pembelajaran sistem ekskresi manusia*. Cakrawala Pendidikan, 2017(1): p. 57-69.
5. Dalim, C.S.C., et al., *Factors influencing the acceptance of augmented reality in education: A review of the literature*. Journal of computer science, 2017. **13**(11): p. 581-589.
6. Garzón, J. and J. Acevedo, *Meta-analysis of the impact of Augmented Reality on students' learning gains*. Educational Research Review, 2019. **27**: p. 244-260.
7. Saltan, F. and Ö. Arslan, *The use of augmented reality in formal education: A scoping review*. Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 2016. **13**(2): p. 503-520.
8. Khan, T., K. Johnston, and J. Ophoff, *The impact of an augmented reality application on learning motivation of students*. Advances in Human-Computer Interaction, 2019. **2019**.
9. Tahel, F. and E. Ginting, *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android*. Teknomatika, 2019. **9**(02): p. 113-120.
10. Ahmadi, R.A., J. Adler, and S.L. Ginting, *Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Gerakan Shalat*. Pros. Semin. Nas. Komput. dan Inform, 2017. **2017**: p. 179-186.
11. Br Ginting, S.L., A. F D, and G. Y R, *Smart Health Pregnancy by Augmented Reality: An Interactive Guide for Embryo Growth Using Multi-Marker*. Journal of Engineering Research, 2021.
12. Pakpahan, A.F., et al., *Pengembangan media pembelajaran*. 2020: Yayasan Kita Menulis.
13. Tafonao, T., *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2018. **2**(2): p. 103-114.
14. Rikosa, S.A.R., R. Sumiati, and Y. Yetri, *Uji Kelayakan Mesin Freis Type Schaublin 13 Menggunakan Metoda Pengujian Ketelitian Geometrik*. Jurnal Temapela, 2018. **1**(2): p. 48-55.
15. Yusuf, M. and H. Carles, *Analisa Kekasaran Permukaan terhadap Kekerasan Material pada Proses Milling dengan Variasi Kecepatan Feeding*. Jurnal Teknik Mesin Mercu Buana, 2019. **8**(2): p. 57-63.

16. A Gunanto, S. and J. Pramono, *Teknik Pemesinan Frais SMK/MAK Kelas XI. Program Keahlian Teknik Mesin. Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan (Edisi Revisi 2017)*. 2021: Penerbit Andi.
17. Azuma, R.T., *A survey of augmented reality*. Presence: teleoperators & virtual environments, 1997. **6**(4): p. 355-385.
18. Haryani, P. and J. Triyono, *Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat*. Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer, 2017. **8**(2): p. 807-812.
19. Carmigniani, J. and B. Furht, *Augmented reality: an overview*. Handbook of augmented reality, 2011: p. 3-46.
20. Ginting, S.L. and D.A. Juniarto. *Penentuan Rute ATM Terdekat Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android*. in *Prosiding Seminar Nasional Komputer dan Informatika (SENASKI) 2017*. 2017.
21. Gupta, N. and M.K. Rohil. *Exploring possible applications of augmented reality in education*. in *2017 4th International Conference on Signal Processing and Integrated Networks (SPIN)*. 2017. IEEE.
22. Budiman, R., *Developing learning media based on augmented reality (AR) to improve learning motivation*. Journal of Education, Teaching and Learning, 2016. **1**(2): p. 89-94.
23. Lorena Br Ginting, S. and F. Sofyan, *Aplikasi pengenalan alat musik tradisional Indonesia menggunakan metode based Marker Augmented Reality berbasis Android*. Majalah Ilmiah Unikom, 2018. **15**.
24. Sudrayana Hidayat, E., *Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Gedung Baru UNIKOM Berbasis Android*. 2017, Universitas Komputer Indonesia.
25. Mongi, L.S., A.S. Lumenta, and A.M. Sambul, *Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity*. Jurnal Teknik Informatika, 2018. **13**(1).
26. Nugroho, A. and B.A. Pramono, *Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang*. Jurnal Transformatika, 2017. **14**(2): p. 86-91.
27. Wijaya, R.Y. and K.R. Purba, *Pembuatan Game Tower Defense Menggunakan Augmented Reality Dengan Unity Engine dan Vuforia pada Android*. Jurnal Infra, 2018. **6**(1): p. 94-100.
28. Setiawan, E., U. Syaripudin, and Y.A. Gerhana, *Implementasi Teknologi augmented reality pada buku panduan wudhu berbasis mobile android*. Jurnal Online Informatika, 2016. **1**(1): p. 28-33.
29. Setiawan, R., R. Rusmala, and A. Nurfalaq, *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Universitas Cokroaminoto Palopo Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology, 2020. **10**(1): p. 14-18.

30. Abdulghani, T. and B.P. Sati, *Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran*. Media Jurnal Informatika, 2020. **11**(1): p. 43-50.
31. Aggarwal, R. and A. Singhal. *Augmented Reality and its effect on our life*. in *2019 9th International Conference on Cloud Computing, Data Science & Engineering (Confluence)*. 2019. IEEE.
32. Wati, L., R. Kurniati, and M. Mansur, *Perancangan Sistem Aplikasi Pengambilan Keputusan Pemilihan Media Promosi Menggunakan Unifed Modelling Language*. Prosiding SISFOTEK, 2018. **2**(1): p. 276-284.
33. Hendini, A., *Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak)*. Jurnal Khatulistiwa Informatika, 2016. **4**(2).