

DAFTAR PUSTAKA

- [1] SDnegeri05besuki, "Pengertian Tujuan Pendidikandi Sekolah Dasar - Sd Negeri 5 Besuki," May 02, 2021. <https://sdnegeri05besuki.sch.id/blog/pengertian-tujuan-pendidikandi-sekolah-dasar> (accessed Nov. 19, 2022).
- [2] F. Sabani, "Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun)," vol. 8, no. 2, p. 12, 2019.
- [3] A. Mukhtar and L. Md, "Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Guru Dan Prestasi Belajar Siswa Di Kota Makassar," *Idaarah*, vol. 4, no. 1, p. 1, Jun. 2020, doi: 10.24252/idaarah.v4i1.13899.
- [4] E. Widiyanto, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Journal of Education and Teaching*, vol. 2, no. 2, Art. no. 2, Aug. 2021, doi: 10.24014/jete.v2i2.11707.
- [5] S. Supriadi, "Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran," *LJ*, vol. 3, no. 2, p. 127, Sep. 2017, doi: 10.22373/lj.v3i2.1654.
- [6] A. Achmad, Z. Zainuddin, and M. F. Husain, "Augmented Reality 3D untuk Pengenalan Organ Tubuh Manusia," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 12, no. 3, pp. 233–240, Dec. 2020, doi: 10.33096/ilkom.v12i3.680.233-240.
- [7] O. D. E. Wulansari, T. Zaini, and B. Bahri, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran," *Jurnal Informatika*, vol. 13, p. 11, 2013.
- [8] I. Magdalena, A. F. Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, and I. Susilawati, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi," vol. 3, p. 14, 2021.
- [9] Y. Chen, Q. Wang, H. Chen, X. Song, H. Tang, and M. Tian, "An overview of augmented reality technology," *J. Phys.: Conf. Ser.*, vol. 1237, no. 2, p. 022082, Jun. 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1237/2/022082.

- [10] dias A. Putri and B. Arifitama, “Penerapan Augmented Reality Untuk Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan,” *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Jul. 2020.
- [11] A. Syahrin, M. E. Apriyani, and S. Prasetyaningsih, “Analisis Dan Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan,” *KOMPUTA*, vol. 5, no. 1, pp. 11–17, Mar. 2016, doi: 10.34010/komputa.v5i1.2433.
- [12] I. B. M. Mahendra, “Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia Sdk,” vol. 9, no. 1, p. 5, 2016.
- [13] A. Nugroho and B. A. Pramono, “Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang,” *JT*, vol. 14, no. 2, p. 86, Jan. 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [14] F. Zuli, “Rancang Bangun Augmented Dan Virtual Reality Menggunakan Algoritma Fast Sebagai Media Informasi 3d Di Universitas Satya Negara Indonesia,” *J-ALU*, vol. 1, no. 2, Nov. 2018, doi: 10.30813/j-alu.v1i2.1373.
- [15] B. A. Pranata, A. K. Pamudji, and R. Sanjaya, *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015. Accessed: Nov. 20, 2022. [Online]. Available: <http://www.grazera.com/komputer/mudah-membuat-game-dan-potensi-finansialnya-dengan-unity-3d-dvd-menyusul-37409.html>
- [16] E. Maiyana, “Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa,” *JSI*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, Apr. 2018, doi: 10.22216/jsi.v4i1.3409.

- [17] R. D. A. Budiman and N. Nurbani, "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Operasi Berbasis Android," *J Educ*, vol. 17, no. 2, p. 183, Dec. 2019, doi: 10.31571/edukasi.v17i2.1305.
- [18] D. Setiawan, M. Suyanto, and H. A. Fatta, "Analisa dan Perancangan 3D Candi Cetho Menggunakan Metode Polygonal Modeling," *JURNAL EKONOMI DAN TEKNIK INFORMATIKA*, vol. 4, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2017.
- [19] T. Vernon and D. Peckham, "The benefits of 3D modeling and animation in medical teaching," *The Journal of audiovisual media in medicine*, vol. 25, pp. 142–8, Jan. 2003, doi: 10.1080/0140511021000051117.
- [20] B. Raharjo, "Pemrograman Bahasa C#," 2022.
<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/335> (accessed Nov. 21, 2022).
- [21] A. Aleryani, "Comparative Study between Data Flow Diagram and Use Case Diagram," *International Journal of Scientific and Research Publications*, vol. 6, pp. 124–2250, Apr. 2016.
- [22] R. Nurmalina, "Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut)," vol. 9, no. 1, p. 8, 2017.
- [23] U. Salamah and F. N. Khasanah, "Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing," *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, vol. 2, no. 1, pp. 35–46, Dec. 2017.
- [24] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, "Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan Smnptn)," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 1, no. 3, Art. no. 3, 2015, doi: 10.33197/jitter.vol1.iss3.2015.62.