

DAFTAR PUSTAKA

Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 122–131.

Adriati, R., Tolle, H., & Setyawati, O. (2016). Pengembangan Aplikasi Text - to - Speech Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Finite State Automata Berbasis Android. *Jurnal JNTETI*, 5(1), 43–50.

Amuharnis, & Fitrianti, N. (2019). Aplikasi Mobile Student Assistent Prodi Sistem Informasi di STMIK Indonesia Padang Berbasis Android. *Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (KLIK)*, 6(1), 84–96.

Anita, R. D., & Marisa, F. (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *Journal of Information Technology and Computer Science (JOINTECS)*, 1(2), 1–5.

Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *Jurnal Infotel*, 7(1), 47–52.

Arifin, Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Adobe Flash Berbasis Android pada Kompetensi Dasar Konsep Pemasaran Online di Kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(3), 130–137.

Farell, G., Saputra, H. K., & Novid, I. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menyurat (Studi Kasus Fakultas Teknik UNP). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), 56–62.

Suwardi. Perancangan Video Animasi 2D sebagai Pengenalan Riwayat Hidup Buddha Gautama dalam Augmented Reality Berbasis Android.

Gede, D., Divayana, H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016).

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mata kuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149–157.

Gunawan, I., & Sumarno. (2018). Penggunaan Algoritma Kriptografi

Steganografi Least Significant Bit Untuk Pengamanan Pesan Teks dan Data Video. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 2(1), 57–65.

Hardjon, R., Siagian, S., & Mursid, R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran

Kooperatif dan Tipe Kepribadian Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Siwa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 22–35.

Hari, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk

Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal TEKNOINFO*, 12(1), 7–10.

Haryanto, T., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2017). Aplikasi Augmented Reality

Sebagai Media pembelajaran Materi Pembelahan Sel dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 5(2), 1–5.

Hasanah, E., Darmawan, D., & Nanang. (2019). Pengaruh Penggunaan Media

Pembelajaran Articulate dalam Metode Problem Based Learning (PBL) terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 826–838.

Hidayat, A., & Mujahiduddin, A. (2017). Pembelajaran Bentuk Sendi Tulang

Manusia Menggunakan Konsep Augmented Reality. *Jurnal Siliwangi*, 3(1), 204–208.

Hidayat, D., & Irfan, D. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Denah Kampus Universitas Negeri Padang Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 6(2), 2302–3295.

Jembari, I. A. T., Tastra, I. D. K., & Mahadewi, L. P. P. (2015). Pengembangan Video Animasi Dua Dimensi Dengan Model Waterfall Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–12.

Jundana, L. A., & Putri, I. P. (2018). Analisis Struktur Narasi Terhadap Representasi Diskriminasi Pada Film Animasi Zootopia. *Jurnal E-Proceeding Of Management*, 5(1), 1276–1285.

Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 1–8.

Kharisma, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(2), 42–47.

Kusniyati, H., & Sitanggang, N. S. P. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18.

Kusuma, K. D. H., Adi, P. I. K., & Rusjyanthi, N. K. D. (2018). Aplikasi Augmented Reality Informasi Corak Endek Bali pada Platform Android. *Jurnal Merpati*, 6(1), 25–34.

Madani, M., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Penerapan Augmented Reality Pada Media Promosi (Brosur) STMIK Bumigora Mataram Berbasis Android. *Journal Teknologi Informasi*, 13(03), 108–115.

Maharani, D., & Hotami, M. (2017). Rendering Video Advertising Dengan Adobe After Effects Dan Photoshop. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer*, 2(2), 105–111.

Mahendra, I. B. M. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 9(1), 1–5.

Maldanop, A. H., Nurhidayati, Y., & Ibrahim, A. (2017). Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Pemakaian Ruang Kelas Pada Kampus Fasilkom Unsri Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 9(2), 1271–1276.

Mauludin, R., Sukanto, A. S., & Muhandi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 3(2), 117–123.

Misbah, D., Surya, M., & Maskur. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Yang Berbasis Power Point Model Pop Up Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Arab. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 404–417.

Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(3), 31–36.

Mustaqim, I. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.

Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48.

Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.

Nurfadillah, Rusmala, & Achmad, A. (2017). Perangkat Ajar Pembelajaran Budidaya Kelapa Sawit Berbasis Multimedia Pada Desa Patila Kecamatan Tana Lili. *Prosiding Semantik*, 1(1), 41–49.

Octaviansyah, A. F., Darwis, D., & Surahman, A. (2019). Sistem Pencarian Lokasi Bengkel Mobil Resmi Menggunakan Teknik Pengolahan Suara dan Pemrosesan Bahasa Alami. *Jurnal TEKNOINFO*, 13(2), 71–77.

Oktivianto, O. I., Hudaidah, & Alian. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 113–118.

Pradibta, H., Harijanto, B., & Wibowo, D. W. (2016). Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Jurnal SMARTICS*, 2(2), 43–48.

Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Jurnal STMIK AMIKOM*, 1(1), 1–6.

Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 5(1), 4–6.

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13(1), 184–190.

Rawis, Z. C., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2018). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *E-Journal Teknik Informatika*, 13(1), 30–37.

Riady, S. C., Sentinuwo, S., & Karouw, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 20–25.

Riyanto, & S.R, S. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. *Jurnal JUITA*, 3(4), 187–192.

Saputro, R. E., Intan, D., & Saputra, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162.

Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 4(1), 476–485.

Sartika, Y., Tambunan, T. D., & Telnoni, P. A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tata Surya untuk IPA Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal E-Proceeding of Applied Science*, 2(3), 895–908.

Sastrawan, P. V., Arthana, I. K. R., & Sindu, I. G. P. (2017). Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 6(1), 1–10.

Satrian, I., Budiati, L., & Ayda, S. N. (2018). “ SEMEN (Sundanese Instrument) : Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sunda berbasis Augmented Reality .” *Jurnal E-Proceeding of Applied Science*, 4(2), 708–713.

Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Jurnal JOIN*, 1(1), 28–33.

Suarta, I. K., Adi, I. P. P., & Satyawan, I. M. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Sepak Bola. *E-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 8(2), 56–67.

Sugihartini, N., Agustini, K., & Pradnyana, I. M. A. (2017). Pelatihan Video Editing tingkat SMK se-Kota Singaraja. *WIDYA LAKSANA*, 6(2), 172–180.

Tampubolon, R. K. (2017). Aplikasi Multimedia Pengenalan Angka dan Abjad (Studi Kasus : TK Mawar Kuningan). *Jurnal E-Proceeding of Applied Science*, 3(2), 685–694.

Wijaya, R. yoda, & Purba, K. R. (2018). Pembuatan Game Tower Defense Menggunakan Augmented Reality Dengan Unity Engine dan Vuforia pada Android. *Jurnal Infra*, 6(1), 94–100.

Wiratama, R., Somantri, M., & Christyono, Y. (2018). Rancang Bangun Pengenalan Lokasi Wisata Kota Semarang Dengan Menerapkan Teknologi Realitas Tertambah Menggunakan Unity dan Vuforia. *TRANSIENT*, 7(1), 186–192.

Yanti, N., Gafar, A., & Rofii, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Kota Jambi Tahun Ajaran 2017 2018. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 67–76.

Yasa, G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2019). Perancangan Film Animasi Pendek 2D Sebagai Media Kampanye Penanganan Anxiety Disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 146–152.

Yesmaya, V., T, J. D., Aspurua, K., & Prasetyo, I. (2018). Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Telematika*, 13(1), 27–32.