

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Nyoman Widhi Adnyana, I., & Ayu Ariningsih, K. (2021). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 176–182.
- Edryanto, Irawan, & Effiyaldi. (2020). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Landmark Asia Tenggara Berbasis Android Pada Sdn 139/Iv Jambi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(1), 31–42.
- Farida, E. (2012). Peluang Dan Tantangan Asean Menuju Komunitas Asean 2015. *Masalah-Masalah Hukum*, 41(3), 478–486.
- Indrawan, J. (2021). Mekanisme Resolusi Konflik di ASEAN: ASEAN Sebagai Fasilitator Konflik. *Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional*, 17(2), 172–185. <https://doi.org/10.26593/jihi.v17i2.3830.172-185>
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 73–78.
- Khasanah, F. N., Murdowo, S., Informatika, T., Bina, U., Beta, P., & Fungsional, P. N. (2019). Pengujian Beta Pada Aplikasi Game Edukasi. *Infokam*, 15(2), 83–89.
- Khotimah, K. (2014). *Aplikasi tutorial rukun umroh menggunakan augmented reality berbasis android*. 8(Kommit), 279–282.
- Novianti, R., Maria, I., & Riau, U. (2019). Generasi Alpha-Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman Prodi PG PAUD FKIP. *Pendidikan & Sosial*, 8(2), 65–70.
- Nugraha, I. M. P., Wirawan, I. M. A., & Arthana, I. K. R. (2016). *Pengembangan Sistem Distribusi Aqua Berbasis Android*. 5.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162. <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>
- Setiawan, M., Lumenta, A. S. ., & Tulenan, V. (2016). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(4), 36–46.

- Sri Wahyuni Romadhotun, E., & Pangaribuan, H. (2021). Aplikasi Pengenalan Peta Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Comaise*, 3(3), 21–30.
- Sugiharto, A. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Katalog Barang Elektronik Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 6(1), 179–188. <https://doi.org/10.35968/jsi.v6i2.284>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.