DAFTAR PUSTAKA

Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. Dalam *JPP* (Vol. 38, Nomor 1).

Anida, A., Nastiti, T., Iberahim, Y., Annur, S., & Fuad Sya'ban, M. (2024). Kajian Literatur: Pembelajaran IPA Terpadu di Sekolah Menengah Pertama. Dalam *Hamzanwadi Journal of Science Education* (Vol. 1, Nomor 1).

Ari, I. A., & Wahid, A. (2023). Perancangan Sistem Inventory Stock Packaging Material Berbasis Web Pada PT. Amcor Specality Cartons Indonesia. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *2*(11), 4315–4328. https://doi.org/http://bajangjournal.com/index.php/JCI

Burhanuddin, I. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaram Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Flowchart*. https://jurnaldidaktika.org

Fahrullah, Haerullah, & Ridhawan. (2025). Analisis Blackbox Testing dan User Acceptance Testing terhadap Sistem Informasi Posyandu Dondang. *Journal of Practical Computer Science*, *5*(1), 42–50. https://doi.org/nhttps://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/jpcs

Fau, J. F., Mendrofa, K. J., Wau, M., & Waruwu, Y. (2023). Pendidikan Jendela Dunia. *JIPMAS : Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, *04*, 69–77. https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/pengabdian

Gea Aryanti, P., Matheos Sarimole, F., Studi Sistem Informasi, P., Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, S., Jakarta Timur, K., & Khusus Ibukota Jakarta, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR) dengan Algoritma Vuforia SDK pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di Madrasah Al-Aqsha (MTS). Dalam *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)* (Vol. 5, Nomor 3). https://journal.stmiki.ac.id

Hakim, F. N., & Wibowo, E. W. (2023). *Desain Media Pembelajaran Struktur Bumi Dan Batuan Berbasis Interaktif*. *16*(1), 85–91. https://doi.org/10.51903/pixel.v16i1.1116

Herawati, V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media "Rumah Eksis" di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 1341–1349. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2297

Hermanto, Bariroh, W., Muzakki, M. A., & Hendi, A. (2024). Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Geografi Struktur Lapisan Bumi. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, *9*(2), 545–559.

Hernanda, A., & Aji, A. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, *6*(1), 245–251. https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1166

Hidayat, M., Primantara, R., & Subandi, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer (Hardware) Berbasis Augmented Reality. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *1*, 16–27. https://doi.org/10.33654/iseta.v1i0.1699

Himamunanto, A. R., Waruwu, D. A. F., & Setyawan, G. C. (2023). Image Tracking Berbasis AR Untuk Peningkatan Pembelajaran Buah Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, *6*(2), 381–389. https://doi.org/10.29408/jit.v6i2.16830

Hulu, D. S., & Wibawa, A. P. (2024). Pemodelan Augmented Reality Edukasi Tata Surya Menggunakan Metode Marker Based Tracking dan Uat. *Router : Jurnal Teknik Informatika dan Terapan*, *2*(3), 197–211. https://doi.org/10.62951/router.v2i3.172

Kurnia, F., Suryo, S., Wibowo, A., & Vendyansyah, N. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Penjualan Hijab Studi Kasus Toko Online Mode Hijab. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, *7*(1), 942–947.

Kusuma, A. P., & Yufron, A. (2024). Analisis User Acceptance Test Pada Aplikasi Pengiriman Barang Dalam Menentukan Kualitas Sistem. *Antivirus : Jurnal*

Ilmiah Teknik Informatika, *18*(2), 234–243. https://doi.org/10.35457/antivirus.v18i2.4002

Listyoningrum, K. I., Fenida, D. Y., & Hamidi, N. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, *1*(4), 100–112. https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552

Mahlil, Sa'diah, N., & Amri. (2024). Aplikasi Game Kuis Bahasa Inggris : Implementasi Photon Unity Networking dan Algoritma Fisher Yates Shuffle. *Jurnal Infomedia: Teknik Informatika, Multimedia & Jaringan*, *9*(1), 34–42.

Maryana, O. F. T., & dkk. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Kelas VIII*. https://buku.kemdikbud.go.id

Nadhifah, Y., Zannah, F., Fauziah, N., Masrid, H., Dzulfikri, P. A., Asyhar, A., Yanti, M., Sapiah, S., Yayu, I., & Hizqiyah, N. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (A. Yanto, Ed.). PT Global, Eksekutif Teknologi. www.globaleksekutifteknologi.co.id

Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, *06*(01), 5328–5339.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismantor, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Puspita, M. A., Mardiana, Pradipta, R. A., & Muhammad, M. A. (2024). User Acceptance Testing dan Performance Testing Pada Pengembangan Website Kanal Pengetahuan Dikti. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, *8*(2), 96–101. https://kanalpengetahuansatu.dikti.go.id.[2]

Rahardjo, A. H., Purwanto, L. M. F., & Ardhianto, P. (2024). The Implementation of Augmented and Virtual Reality Technology in Architectural Research. *Jurnal Arsitektur, Bangunan dan Lingkungan*, *4*(2), 79–86. https://doi.org/dx.doi.org/vitruvian.2024.v14i2.01

Rahayu, N., & Saputra, G. (2021). Pembuatan Animasi 3D Usaha Kecil Menegah (Bengkel). *Journal of Science and Social Research*, (3), 256–262. http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR

Rojib, A. F., & Ratnawati, D. (2023). Pengembangan Augmented Reality (AR) untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Kelas X (Studi Kasus MA Darussalam). Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Nomor 6).

Roos, J. R. M., & Dharmawan, E. A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Video Game First Person Shooter Menggunakan Engine Unity. *Jurnal Simetrik*, *13*(1), 661–668.

Sakila, R., faridah Lubis, N., Asriani, D., Pendidikan Kimia, P., Pendidikan Tapanuli Selatan, I., & Pendidikan Fisika, P. (2023). *PENTINGNYA PERANAN IPA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI*. https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/adam

Saleh, M. S., Syahruddin, Saleh, M. S., Sahabuddin, & Azis, I. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media AKsara.

Salsabila, B., Akhyar, A., Setiawan, A., Amelia Chandra, D., Studi Pendidikan Teknologi Informasi, P., Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Rokania, S., Raya Pasir Pengaraian, J. K., Samo, R., & Hulu, R. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Kelas VII SMPN 1 Rambah. *Journal on Education*, *06*(01), 856–863.

Sanjaya, D., Abdurachman, H., Wicaksono, A. A., & Masya, F. (2021). Sistem Informasi Pengendalian Asset Kendaraan di Perusahaan Transportasi. *Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, *6*(1), 24–32. https://doi.org/10.36341/rabit.v6i1.1544

Saputra, N. A., Arba'a, D. A., & Cristofel, J. (2025). *Penerapan Augmented Reality dalam Pembelajaran Visualisasi Planet Bumi bagi Siswa MI Miftahush Shibyan* (Vol. 4).

Satria, D. A., Firmansyah, R. B., & Basuki, A. A. (2023). Implementasi Augmented Reality Berbasis Filter Instagram Pada Penerapan Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Tata Surya. *Jurnal Ilmiah Informatika*, *11*(1), 63–68.

Septa, Syty, S. Q., & Rasapta, D. (2024). Pelatihan Membuat Model 3D Menggunakan Blender di SMK Bintang Nusantara. *Abdi Jurnal Publikasi*, *2*(6), 290–295. https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index

Septiansyah, A., Hasanah, S., Nita Permatasari, V., & Yuliawati, A. (2024). Sistem Informasi Otomatisasi Pelaporan Data Penjualan Toko Buku Nazwa Yang Masuk Dan Yang Keluar. *Ikraith-Informatika*, *8*(1), 279–292. https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Smrti, N. N. E., Andisana, I. P. G. S., Rahayu, N. K. D. T., Adnan, & KW, P. P. O. J. (2023). Flowgorithm Sebagai Penunjang Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman. *Jurnal Bangkit Indonesia*, *12*(1), 56–64.

Sopriani, E., & Purwanto, H. (2023). Perancangan Sistem Informasi Persedian Barang Berbasis Web Pada Pt. Xyz (Department It Infrastructure). *Jurnal Sistem Informasi*, *10*, 127–138.

Suharni, Susilowati, E., & Pakusadewa, F. (2023). Perancangan Website Rumah Makan Ninik Sebagai Media Promosi Menggunakan Unified Modelling Language. *Jurnal Rekayasa Informasi, 12*(1), 1–12.

Sumirat, L. P., Cahyono, D., Kristyawan, Y., & Kacung, S. (2023). *Dasar-Dasar Rekayasa Perangkat Lunak* (1 ed.). Mazda Media. www.madzamedia.co.id

Syahputra, F., Naufal, T., Haqnizo, E., Ramadhi, W., Pranatasyah, N., Fachruzi, F., & Virenzia, R. (2024). Penggunaan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Bangun Ruang Sederhana Berbasis Unity dan Vuforia Engine. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, *2*(4), 84–95. https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i4.414

Toha, D. A. P. F., & Panggayuh, V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, *5*(2), 129--138. https://doi.org/10.37148/bios.v5i2.125

Wulandari, Nofiyani, & Hasugian, H. (2023). User Acceptance Testing (UAT) Pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kualitas Sistem. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, *4*(1), 20–27.

Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisys, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(3), 46363–46369.