

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Winda and F. Dafit, "Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar," *J. Pedagog. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, p. 211, 2021.
- [2] R. Novianti, I. Maria, And U. Riau, "Generasi Alpha-Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman Prodi Pg Paud Fkip," *Pendidik. Sos.*, Vol. 8, No. 2, Pp. 65-70, 2019.
- [3] Y. Maelani *et al.*, "Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pengenalan Buah-Buahan (Kasus Paud Hidayatul Burhan)," *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 5, no. 2, pp. 911-924, 2021.
- [4] B. Setyawan, "Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD," vol. 07, no. 01, pp. 78-90, 2019.

- [5] S. Safar, J. Permadi, and H. S. Utomo, "Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Siklus Embrio Manusia Berbasis Android," *J. Hum. Teknol.*, vol. 4, no. 1, pp. 7-12, 2018.
- [6] M. Sahputra, Ramadhany Rizky Syafrizal, "Penerapan Augmented Reality Pada Buku Ensiklopedia Antariksa Anak Sebagai Pengenalan Tata Surya Berbasis Android," *Tek. Inform. Stmik Amikom Yogyakarta*, Vol. 76, No. 8, P. 28, 2017.
- [7] D. W. Wibowo, O. D. Triswidrananta, and A. M. H. Putri, "Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan untuk Media Pembelajaran dengan Metode Multiple Marker," *J. Sist. dan Inform.*, vol. 16, no. 1, pp. 43-51, 2021.

- [8] F. S. Sulaeman and F. F. Rahman, "Game Edukasi Sistem Tata Surya Berbasis Android," *J. IKRAITH-INFORMATIKA*, vol. 6, no. 2, pp. 111–117, 2022.
- [9] A. Irawan, M. Risa, and T. Noor, "Remastering Sistem Operasi Android Untuk Peningkatan Performa Pada Lenovo A6000 Plus," *POSITIF J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 12–16, 2018.
- [10] F. Ariani, S. Sinaga, and T. Thamrin, "Aplikasi Kepma untuk Mengukur Kepuasan Mahasiswa Menggunakan Metode Servqual Berbasis Android," *Expert J. Manaj. Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 7, no. 1, 2018.
- [11] K. Mulyawati, "Rancang Bangun Aplikasi Kenaikan Grade Dan Level Kompetensi Pegawai Di Pt. Pln (Persero) Unit Induk Distribusi Jawa Timur," *J. Manaj. Inform.*, vol. 10, no. 2, pp. 28–37, 2020.

- [12] R. R. Pratama and A. Surahman, "Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 234-244, 2021.
- [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," *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017.
- [14] P. Objek, B. Berbasis, And A. Mobile, "Implementasi Augmented Reality (Ar) Dengan Metode Marker Implementasi Augmented Reality (Ar) Dengan Metode Marker Pada Objek Bunga 3d Berbasis," No. December, Pp. 0-7, 2022.
- [15] A. Geriado, M. Umpung, E. Sutanta,

- M. Sholeh, And J. Informatika, "Aplikasi Augmented Reality Reali Ty Android Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia Untuk Siswa Smp Kelas Viii," *J. Scr.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 1-7, 2022.
- [16] Y. Aprilinda, R. Y. Endra, F. N. Afandi, F. Ariani, A. Cucus, and D. S. Lusi, "Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama," *Explor. Sist. Inf. dan Telemat.*, vol. 11, no. 2, p. 124, 2020.
- [17] Rauno, "How to Draw the Solar System," *easydrawingguides.com*, 2021. [Online]. Available: <https://easydrawingguides.com/how-to-draw-the-solar-system/>.
- [18] M. S. Rahman, "Aplikasi Rekapitulasi Kuesioner Hasil Proses Belajar Mengajar Pada Stmik Indonesia Banjarmasin Menggunakan Java," *Technol. J. Ilm.*, vol. 10, no. 3, p. 165, 2019.