

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Nuryanto, "Peningkatan Mutu Madrasah Ibtidaiyah: School-Based Management Dan Kompetensi Guru Madrasah," *Elem. J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 21, 2018, doi: 10.32332/elementary.v4i1.1075.
- [2] Data.sekolah-kita.net, "No Title," *SD Negeri 2 Bojong*, 2021. https://data.sekolah-kita.net/sekolah/SD NEGERI 2 BOJONG_50987
- [3] A. Chalil, "No Title," 2008. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pembelajaran/>
- [4] H. Herlinawati, "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Manfaat Energi Matahari Menggunakan Metode Demontrasi Pada Peserta Didik Kelas Iii Mis Al-Hikmah Tayan," *Pros. Pendidik. Profesi Guru Agama Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1826–1838, 2022, [Online]. Available: <https://e-proceedings.iainpalangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/966>
- [5] M. J. Kurniawan, H. Anra, and E. E. Pratama, "Aplikasi Augmented Reality Sistem Pernapasan," vol. 5, no. 2, pp. 2–6, 2017.
- [6] R. K. Hapsari, N. Sulaiman, and L. A. Hermanto, "Aplikasi Findgo-ITATS Berbasis Android Dengan Algoritma SURF Untuk Menampilkan Informasi Lokasi Di ITATS," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 37–46, 2016, doi: 10.31284/j.integer.2016.v1i1.57.
- [7] S. Balandin, I. Oliver, S. Boldyrev, A. Smirnov, N. Shilov, and A. Kashevnik, "Multimedia services on top of M3 Smart Spaces," *Proc. - 2010 IEEE Reg. 8 Int. Conf. Comput. Technol. Electr. Electron. Eng. Sib.*, vol. 13, no. 2, pp. 728–732, 2010, doi: 10.1109/SIBIRCON.2010.5555154.
- [8] A. A. A. Ari, "Penerapan Algoritma Surf Pendeteksi Objek Pada Augmented Reality Berbasis Android," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 6, no. 2, pp. 240–249, 2020, doi: 10.35957/jatisi.v6i2.217.
- [9] U. Ependi, Y. N. Kunang, S. Novifika, D. Universitas, B. Darma, and M. Universitas, "Implementasi Metode Rational Unified Process Pada Mobile Digital Library," *J. Ilm. MATRIK*, vol. Vol.16, no. 03, pp. 34–44, 2015.
- [10] N. S. Nurhadiyah, T. S. M. Eng, N. N. M. T, E. Herlina, and M. I. Kom, "Implementation of Augmented Reality in Kuningan," pp. 1–9.
- [11] Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, and Lysa Nopitasari, "Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android," *Elkom J. Elektron. dan Komput.*, vol. 14, no. 1, pp. 47–58, 2021, doi: 10.51903/elkom.v14i1.369.
- [12] A. Wirdama and S. Rahayu, "PERANCANGAN APLIKASI GAJI

KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 166–173, 2017.

- [13] R. Jennah, *Media Pembelajaran*. 2009.
- [14] H. Kusumawati, *Buku Tematik Siswa Kelas 5 TEMA 2 [Udara Bersih bagi Kesehatan]*. 2014.
- [15] S. Nazilah and F. S. Ramdhan, “Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *Ikra-Ith Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 99–107, 2021.
- [16] A. Budiyanto, “Pengantar dan Algoritma Pemrograman,” pp. 1–5, 2003.
- [17] Yayat Rahmat Hidayat, P. Perguruan, and T. et al Tinggi, “Pengenalan Algoritma Pada Pembelajaran Pemrograman Komputer,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., vol. 4, no. March, pp. 763–773, 1967.
- [18] Y. N. Janah Nurlillah, Dadang Hamdani, “IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY IN THE INTRODUCTION OF CAKES USING SURF ALGORITHM IN CILLA SNACK,” 2019.
- [19] A. Premana, A. P. Wijaya, R. R. Yono, and S. N. Hayati, “Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game,” *Tekinfor J. Bid. Tek. Ind. dan Tek. Inform.*, vol. 23, no. 2, pp. 66–75, 2022, doi: 10.37817/tekinfor.v23i2.2597.
- [20] A. S. Yudhistira, F. F. Purba, S. S. Munthe, and Y. I. Kristanto, “Media Pembelajaran Interaktif : Mengenal Olahraga Bola dengan Menerapkan Augmented Reality (AR),” *Res. Gate*, no. July, pp. 0–12, 2021, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/352976752%0AMedia>
- [21] W. Alexandra, A. D. Putra, and A. S. Puspanigrum, “a Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, pp. 1–24, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [22] N. Khesya, “Mengenal Flowchart dan Pseudocode Dalam Algoritma dan Pemrograman,” *Preprints*, vol. 1, pp. 1–15, 2021, [Online]. Available: <https://osf.io/dq45ef>
- [23] R. Zulkarnain, S. Indrias, and D. Hermanto, “Sistem Informasi Manajemen Pembelian dan Penjualan Berbasis Website Pada PT Raja Jaya Sukses Abadi,” *J. Inform.*, vol. 3, pp. 1–12, 2014.
- [24] Rosa and Shalahuddin, “Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose,” *J. Teknol. Inf. Din.*, vol. 14, no. 1, pp. 23–29, 2013.
- [25] D. Prasetyo, N. Kusumo, S. Nita, U. P. Madiun, G. Adventure, and T. G.

- Mada, "Perancangan Game Android Adventure Gajah Mada dengan Metode Agile Development," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, pp. 67–70, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/116>
- [26] R. Supardi, "Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 10, 2017.
- [27] A. D. Rachmanto and M. S. Noval, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D," *FIKI |Jurnal Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 29–37, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki/article/view/237>
- [28] P. Aulia, S. Herawati, and Asmendri, "At-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam Pengembangan Media Flowchart (Bagan Arus) Berbasis Microsoft Visio Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Ketentuan Zakat Kelas VIII Di MTsN 6 Tanah Datar," *J. Pendidik. Islam. 1 Nol tahun*, vol. 1, no. 1, pp. 1–24, 2020.
- [29] M. F. Londjo, "Implementasi White Box Testing Dengan Teknik Basis Path Pada Pengujian Form Login," *J. Siliwaangi*, vol. 7, no. 2, pp. 35–40, 2021.
- [30] Ismai, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 2, pp. 45–48, 2018.
- [31] N. Rizkita, E. Rosely, and H. Nugroho, "Aplikasi Pendaftaran dan Transaksi Pasien Klinik Hewan di Bandung Berbasis Web," *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 4, no. 3, pp. 1512–1520, 2018.