

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Nistrina, “Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran,” 2021.
- [2] F. S. Alfani And I. Makarima, “Pengaruh Media Augmented Reality (Ar) Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Usia Dini,” 2020.
- [3] S. W. Anggraeni, Y. Alpian, D. Prihamdani, And E. Winarsih, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 6, Pp. 5313–5327, Oct. 2021, Doi: 10.31004/basicedu.V5i6.1636.
- [4] K. K And Nia Fatmawati, “Difusi Inovasi Aplikasi Quiver 3-D Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini,” *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 2, Pp. 29–48, Aug. 2023, Doi: 10.19105/Kiddo.V4i2.9929.
- [5] A. M. V. Lubis, D. Saripurna, And T. Haramaini, “Implementasi Algoritma Fast Corner Detection Pada Media Pembelajaran Jenis-Jenis Tumbuhan Berbasis Augmented Reality,” *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, Vol. 2, No. 4, Pp. 178–188, Mar. 2024, Doi: 10.56211/helloworld.V2i4.405.
- [6] Y. Dela Carolina, “Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3d Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native,” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 8, No. 1, Pp. 10–16, Oct. 2022, Doi: 10.51169/ideguru.V8i1.448.
- [7] L. R. Rusliyawati, A. Wantoro, And A. Nurmansyah, “Penerapan Augmented Reality (Ar) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence,” *Jurnal Teknoinfo*, Vol. 14, No. 2, P. 95, Jul. 2020, Doi: 10.33365/Jti.V14i2.654.
- [8] M. Al-Ghazaly Sinaga And M. Alda, “Penerapan Algoritma Fast Corner Dalam Perancangan Media Pembelajaran Awan Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” 2024. [Online]. Available: [Http://Jurnal.Goretanpena.Com/Index.Php/Jssr](http://Jurnal.Goretanpena.Com/Index.Php/Jssr)
- [9] R. Dimas And Y. Wiguna, “Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality,” 2019.
- [10] Indyah Hartami Santi, *Analisa Perancangan Sistem*. Penerbit Nem, 2020.
- [11] Ahmad Rudini, *Sistem Informasi Manajemen*. Cv. Azka Pustaka, 2024.

- [12] F. Soufitri, *Konsep Sistem Informasi*. Padang: Pt Inovasi Pratama Internasional, 2023.
- [13] R. A. Amelia And R. Wulandari, “Model Pusat Pembelajaran Berbasis Taman Kanak-Kanak Untuk Kesiapan Kelompok Bermain,” *Significant : Journal Of Research And Multidisciplinary*, Vol. 1, No. 02, Pp. 98–107, Jun. 2023, Doi: 10.62668/Significant.V1i02.659.
- [14] S. Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Cv Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- [15] A. Daniyati Stai Drkhez Muttaqien Purwakarta, I. Bulqis Saputri Stai Drkhez Muttaqien Purwakarta, S. Aqila Septiyani Stai Drkhez Muttaqien Purwakarta, And U. D. Setiawan Stai Khez Muttaqien Purwakarta, “Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya Stai Dr.Khez Muttaqien Purwakarta,” 2023.
- [16] R. Pratama, R. Defi, And M. Putri, “Penerapan Animasi 3d Pada Media Pembelajaran Mengenal Huruf Vokal Untuk Anak 2-4 Tahun,” Vol. 7, No. 6, Pp. 1099–1110, 2020, Doi: 10.25126/Jtiik.202071787.
- [17] M. Evivani And R. Oktaria, “Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini,” No. 01, Doi: 10.24903/Jw.V5i2.427.
- [18] R. Nofianti, A. Syahril Harahap, And N. Yanti, *Peningkatan Motorik Halus Melalui Loospart Dengan Metode Maria Montessori Pada Aud*, 1st Ed. Serasi Media, 2024.
- [19] S. Rozana, D. S. Anjas Wulan, And R. Hayati, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 1st Ed. Edu Publisher, 2020.
- [20] J. Teologi Dan Pendidikan Kristen, P. Perkembangan Kognitif Pada Anak Berkat Karunia Zega Mahasiswa Prodi Pak Sekolah Tinggi Teologi Kanaan Nusantara, And W. Suprihati Sekolah Tinggi Teologi Kanaan Nusantara, “Veritas Lux Mea (Print) Diterbitkan Oleh: Sekolah Tinggi Teologi Kanaan Nusantara,” *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, Vol. 3, No. 1, Pp. 17–24, 2021.
- [21] I. Ahmad And S. Samsugi, “Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif,” 2022.

- [22] I. Made And P. P. Wijaya, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia,” *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika) P-Issn*, Vol. 5, Pp. 2622–6901, 2022.
- [23] P. Wirayudi Aditama, I. Nyoman Widhi Adnyana, And K. Ayu Ariningsih, “Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran,” 2019.
- [24] D. M. Masfur, “Rancang Bangun Visualisasi 3d Rumah Menggunakan Webgl Unity Sebagai Media Promosi Penjualan Rumah Melalui Website (Studi Kasus Website Penjualan Perumahan Pt. Ardhana Mitra Kencana),” [Online]. Available: [Http://Jteki.Ppj.Unp.Ac.Id](http://Jteki.Ppj.Unp.Ac.Id)
- [25] H. Ar Rosyid, S. Patmanthara, And I. Rahmadwito, *Game Development*. Malang: Ahlimedia Press, 2021.
- [26] G. Y. Abdillah *Et Al.*, “Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Dengan Fast Corner Dan Natural Feature Tracking.”
- [27] B. H. Rambe *Et Al.*, “Uml Modeling And Black Box Testing Methods In The School Payment Information System,” 2020. [Online]. Available: [Https://Iocscience.Org/Ejournal/Index.Php/Mantik](https://Iocscience.Org/Ejournal/Index.Php/Mantik)
- [28] A. Abdul Wahid Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Sumedang, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi.” [Online]. Available: [Https://Www.Researchgate.Net/Publication/346397070](https://Www.Researchgate.Net/Publication/346397070)
- [29] A. Pradana Putra, F. Andriyanto, T. Dewi Muji Harti, And W. Puspitasari, “Pengujian Aplikasi Point Of Sale Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing.”