

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). *ANALISIS IMPLEMENTASI GAME EDUKASI "THE HERO DIPONEGORO" GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS. ATTAROQIE MALANG* (Vol. 8, Nomor 1).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Efendi, Y., Wira H, T., & Khoirunnisa, E. (2016). Asem dua no. 22 Cipete Selatan, Cilandak, Jakarta Selatan Telp. 021-7515870, Fax.021-7691108 3 Manajemen Informatika, AMIK Wahana Mandiri Jl.Cabe Raya No.51 Pondok Cabe Pamulang Tangerang. *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 29–47.
- Fajar, M., Musthopa, I., Fiandra, Y., & Sumarlin, D. R. (2023). *PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI UPAYA MENGATASI PENGARUH PROCRASTINATION TERHADAP PRODUKTIVITAS MAHASISWA TELKOM UNIVERSITY* (Vol. 10, Nomor 2).
- Feriyanto, M. I., Insanudin, E., & Susanti, F. (t.t.). *PERANCANGAN GAME INTERAKTIF UNTUK APLIKASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PLANET DALAM TATA SURYA DESIGNING INTERACTIVE GAMES FOR AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY APPLICATIONS AS A MEDIA FOR RECOGNIZING PLANETS IN THE SOLAR SYSTEM.*
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (t.t.). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3, 4 DAN 5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2.* <https://doi.org/10.35969/interkom.v17i1.96>
- Hamka, W. A., & Gani, A. (2016). ARCHITECTURE WEB-BASED EDUCATIONAL GAME and ANDROID USING ADOBE FLASH CS5 and ACTION SCRIPT 3.0. Dalam *IJIS Indonesian Journal on Information System* (Vol. 1, Nomor 2).
- Indriani, V., Darni, R., Hendriyani, Y., Huda, A., Dwinggo Samala, A., Negeri Padang Jl Hamka Kampus UNP, U., & Tawar Padang, A. (2023). *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Tata Surya Berbasis Mobile Augmented reality pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD.* 11(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/>
- Julianti Simanjuntak, N., Suryadi, S., & Silaen Akademi Manajemen Informatika Komputer Labuhan Batu, G. J. (2017). SISTEM PENGARSIPAN SURAT BAGIAN ORGANISASI DAN TATALAKSANA PADA KANTOR BUPATI LABUHANBATU BERBASIS WEB Oleh. Dalam *Novika Julianti Duha 1) Sudi*

- Suryadi 2) Gomal Juni Yanris 3) *Informatika : Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu* (Vol. 5, Nomor 3).
- Li, L. (2023). The Impact of Augmented Reality Technology on Students' Motivation to Learn English. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 32(1), 158–168. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/32/20230855>
- Lubis, B. S., Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Batubara, I. H. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 624. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i4.9851>
- Maarif, V., Hidayat,), Nur, M., Rahayu, W., Informasi, S., Nusa, S., & Jakarta, M. (t.t.). APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID. Dalam *Jurnal Evolusi* (Vol. 6).
- Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, 1(03). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). *APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG* (Vol. 14, Nomor 2). www.unity3d.com.
- Nur Cholifah, W., & Melati Sagita, S. (2018). PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID DENGAN TEKNOLOGI PHONEGAP. Dalam *Jurnal String* (Vol. 3, Nomor 2).
- Pradana, A. G., & Nita, S. (t.t.). *Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android*.
- Putra, F. N. M., & Anshori, I. F. (2023). *Game Edukasi Asma'ul Husna Berbasis Android di SDN Permata Biru dengan Unity*. 4(1).
- Rahabista, F., Retno, D., Ningtiyas, L., Rusydi, G., & Yulistina, D. (t.t.). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PERSEBARAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH (UMKM) DI LAMPUNG SELATAN. Dalam *Jurnal Cendikia*.
- Rahman Pratama, D. (t.t.). *PEMBUATAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN LITERASI BAGI ANAK SEKOLAH DASAR*.
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021). *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D "Finding Geometry" Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika*. 4(2).

- Rosmiati, R., La Dame, J., & Saya, S. (2021). Aplikasi Belajar Bahasa Daerah Pulau Taliabu Berbasis Android. *Patria Artha Technological Journal*, 5(1), 50–57. <https://doi.org/10.33857/patj.v5i1.401>
- 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, O. (2018). Revolusidalam Perkembangan Astronomi: Hilangnya Pluto Dalam Keanggotaan Planet Pada Sistem Tata Surya. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1(1).
- Siregar, E. (t.t.). *Analisa dan Implementasi Perhitungan Biaya Beriklan Pada Media Online*. <https://glints.com/id/lowongan/cost-per-click-adalah/>
- Sumardani, D., Wulandari, A., Ramdina, A. N., & Doriza, S. (t.t.). *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2019 Seminar Nasional Fisika 2019 Prodi Pendidikan Fisika dan Fisika, Fakultas MIPA*. <https://doi.org/10.21009/03.SNF2019>
- Sumarni, L. (2017). UTILIZING AUDACITY AUDIO-RECORDING SOFTWARE TO IMPROVE CONSECUTIVE AND SIMULTANEOUS INTERPRETING SKILLS. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 1(2), 185–193. <https://doi.org/10.24071/ijiet.2017.010208>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Agustus*, 1(1), 18–21.