

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, I., & Purbawanto, S. (2021). Media pembelajaran sistem pernapasan manusia dengan pemanfaatan Augmented Reality berbasis Android. *Edu Elekrika Journal*, 10(2), 35–41.
- Anthony Corbo. (2023). What Is Android Development? *Builtin*. <https://builtin.com/software-engineering-perspectives/android-development>
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf Development of Biology Learning Media Using Augmented Reality (AR) Technology Based Android in the Concept of Nervous Systems. *Jurnal Sainsmat*, VIII (2), 47–57. Simulasi
- Azizah, N., & Alberida, H. (2021). Seperti Apa Permasalahan Pembelajaran Biologi pada Siswa SMA? *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(3), 388–395. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i3.38073>
- Fadhila, P. A., Novamizanti, L., & Prawita, F. N. (2020). Aplikasi Try-On Hairstyle Berbasis Augmented Reality. *Techné: Jurnal Ilmiah Elektroteknika*, 19(02), 55–70. <https://doi.org/10.31358/techne.v19i02.229>
- Fai. (2023). Sistem Ekskresi Manusia: Saluran, Cara Kerja, Cara Menjaga dan Hal Yang Merusak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 1. <https://umsu.ac.id/berita/sistem-ekskresi-manusia-saluran-cara-kerja-cara-menjaga-dan-hal-yang-merusak/>
- Fajri, I. (2020). *Pengenalan Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. 07(02), 54–59. https://eprints.akakom.ac.id/8980/%0Ahttps://eprints.akakom.ac.id/8980/3/3_135410269_BAB_II.pdf
- Fauzi, J. R. (2020). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020. *Jurnal Teknik Informatika*, 20330044, 4–6.

- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran ELearning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hozairi, Khatimah, H., Muhsi, & Buhari. (2024). Analisis Pengujian Sistem Informasi Pelanggaran Hukum Di Laut Indonesia Menggunakan Metode Blackbox Testing. *Jurnal Teknoinfo*, 18, 11–23.
- Karmana, P. D., Bagus, I. P., Yasa, A., Komang, G., Wismana, T., Suyasa, I. P. B., Wagimin, J., & Kediri, N. (2024). *Rancangan Pengarsipan Laporan Digital pada Instansi Dinas Kebudayaan Provinsi Bali Berbasis Google Site*. 02(01), 11–16.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *AlMutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mata, P., & Prakarya, P. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya*. 2(1), 1–10.
- Munawir. (2021). Modul Pembelajaran SMA Biologi Kelas X. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Novaliendry, D. (2020). *Pengenalan Visualisasi 3D Blender 2.8*. CV. Sarnu Untung. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=hcREAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA27&dq=pengertian+blender&ots=syJrwfr Yqc&sig=BY-DuqzZ8->

- Nurjaman, A. S., & Yasin, V. (2020). Konsep Desain Aplikasi Sistem Manajemen Kepegawaian Berbasis Web Pada Pt. Bintang Komunikasi Utama (Application design concept of web-based staffing management system at PT Bintang Komunikasi Utama). *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 143. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.363>
- Nursakti, Anaguna, N. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan hasil pelatihan dan praktikum langsung serta melakukan tanya jawab kepada para peserta pelatihan selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan hasil sebagai beriku. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL (Abdimas Unipol)*, 1(1), 24–27.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Nuryadin, D., Alam, I. S., & Pamungkas, W. S. (2019). *Penerapan Augmented Reality (Sub Judul: Augmented Reality)*. 1–6.
- Plutzer, M. B. B. and E. (2021). *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Di Masa Pandemi*. 2(1), 6.
- Putra, N., Habibie, D. R., & Handayani, I. F. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Supplier Pada Tb.Nameene Dengan Metode Simple Additive Weighting (Saw). *Jursima*, 8(1), 45. <https://doi.org/10.47024/js.v8i1.194>
- Putra, I. K. M., Astawa, N. L. P. N. S. P., & Satwika, I. P. (2020). Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality “PRIARMIKA.” In *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ/* (Vol. 4, Issue 2). <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11600>
- Reno, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531>
- Santi, E. (2023). *VSCODE Adalah – Pengertian, Fitur, Kelebihan, dan Cara Menggunakannya*. <https://idwebhost.com/blog/vscode-adalah/>
- Shodiqin, A. S. (2022). Sistem Ekskresi Manusia Dan Upaya Menjaga Kesehatan. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 1–45.

- Sihombing, J., & Simanjuntak, P. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Sparepart Mobil Berbasis Adroid. *Jurnal Comasie*, 05(3), 54-64. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3963>
- Suhimarita, J., & Susianto, D. (2019). Aplikasi Akutansi Persediaan Obat pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA)*, 2(1), 24–33. <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/235>
- Suyadi. (2024). Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 17–30.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Alfiana, I., & Purbawanto, S. (2021). Media pembelajaran sistem pernapasan manusia dengan pemanfaatan Augmented Reality berbasis Android. *Edu Elekrika Journal*, 10(2), 35–41.