

## DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM*. (8), 122–131.
- Anwari, A. S. D. & B. (2015). *Buku Panduan Pramuka Penggalang*.
- Armandes, A. E., Tambunan, T. D., & Budiawati, S. D. (2017). *Aplikasi Pembelajaran Sandi Morse Pramuka Berbasis Android ( Studi Kasus : SDN Abdinegra Kab . Bandung ) Scout Morse Code Learningapplication Based On Aandroid ( Case Study : SDN Abdinegara Kab . Bandung )*. 3(3), 1388–1402.
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227–232. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>
- Augmented, I., Pada, R., Aplikasi, P., Untuk, A., Kontrakan, R., Kos, D. A. N., ... Kasim, S. (2019). *Tugas akhir*.
- Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum., M. A. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*.
- Efendi, R., Purwandari, E. P., & Aziz, M. A. (2015). Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Marker Augmented Reality Pada Platform Android. *Pseudocode*, 2(2), 124–134. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.2.2.124-134>
- Gede Wahya Dhiyatmika, I. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa Tk. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 6(2), 120–127.
- Hasanah, E., Darmawan, D., & Nanang. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate dalam Metode Problem Based Learning (PBL) terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *JTEP- Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 826–838. Retrieved from <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/503>
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality

- Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 73–78.
- Kasus, S., Jashando, P. T., & Saputra, H. A. N. (2017). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID*.
- Melfianora. (2017). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. *Studi Litelatur*, 1–3.
- Natalia Nainggolan. (2016). *PERANAN KEPRAMUKAAN DALAM MEMBINA SIKAP NASIONALISME PADA GUGUS MELATI BANDA ACEH*. 1, 88–97.
- Oktaviana, T., Syah, L. Y., & Abdillah, L. A. (2016). *Analisis Aplikasi Gojek dengan Menggunakan Metode Usability*. 8, 141–146.
- Rasmila. (2018). Evaluasi Website Dengan Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Perguruan Tinggi Swasta Di Palembang. *JUSIFO : Jurnal Sistem Informasi*, 02(Vol 2 No 1 (2018): JUSIFO), 108–121. Retrieved from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jusifo/article/view/2445>
- Rustini, J. Y. & T. (2016). *PANDUAN WAJIB PRAMUKA SUPER LENGKAP (Siaga, Penggalang, Penegak, dan Pandega) (I)*. Jakarta.
- Saputra, A. L., Nugraha, B. S., & Kunci, K. (2019). *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KATALOG MENU PRODUK ICE CREAM ARLECCHINO GELATO* Abstraksi Keywords : *Pendahuluan Tinjauan Pustaka*. 1(2), 15–20.
- Setyawan, R. A., & Dzikri, A. (2016). Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 295. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.517>
- Sujati, D. A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2016). Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Satelit Astronomi NASA dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 249. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.2.2016.249-258>

- Tumbuan, F. H., Tulenan, V., Mamahit, D. J., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2019). *Augmented Reality Storytelling Cerita Anak “ The Proud Deer .”* 14(4), 447–454.
- Wahyuddin, T. (2015). *Aplikasi Media Pembelajaran Semaphore Menggunakan Kinect.*