

DAFTAR PUSTAKA

- Achlison, U. (2020). Analisis Implementasi Pengukuran Suhu Tubuh Manusia dalam Pandemi Covid-19 di Indonesia. *JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS*, 13(2), 102–106.
<http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/page102>
- Arini, Fitriana Eis Akmeliny, & Setyaningrum Anif H. (2019). Pengembangan Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Augmented Reality Menggunakan Algoritma FAST. Dalam *JISKa* (Vol. 4, Nomor 1).
- Darajat, M. A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2022). PENGEMBANGAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 91–99.
<https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p091>
- Dimas Setiadi, M., & Rosmawarni, N. (2020). PERANCANGAN APLIKASI QR CODE SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENGENALAN SATWA KEBUN BINATANG BERBASIS WEBSITE. Dalam *Jurnal Rekayasa Informasi* (Vol. 9, Nomor 1).
<https://www.istn.ac.id>
- Dinda Sartika, A., Ayu Cindika, P., Salsa Bella, B., Indah Anggraini, L., Wulandari, P., Indayana, E., Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Tarbiyah dan Tadris, F., & Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu, U. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPAS SD/MI. *Publisher: Yayasan Khairul Azzam Bengkulu Journey: Journal of Development and Reseach in Education*, 3, 3–5.
- Erawati, W. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30865/mib.v3i1.987>
- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4).
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Jumani, A. K., Siddique, W. A., Laghari, A. A., Abro, A., & Khan, A. A. (2022). Virtual Reality and Augmented Reality for Education. Dalam *Multimedia Computing Systems and Virtual Reality* (hlm. 189–210). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003196686-9>

- Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2023). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 71–77. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1019>
- Mochamad, E., Maulana, M. S., Yamin, D., Ono, W., & Pd, M. (2019). *MODUL TATA SURYA*.
- Mustagfirin, & Riyanto, I. (2021). Media Penyuluhan Bahaya Narkoba dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Mobile Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 61–67.
- Niqotaini, Z., Yulistiawan, Dr. B. S., Krisnanik, E., & Amalia, R. D. (2022). *ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DENGAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE*. INDIE PRESS.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI PINANG 1. Dalam *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 3, Nomor 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurrisma, N., Munadi, R., Syahrial, S., & Meutia, E. D. (2021). Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.30872/jim.v16i1.5152>
- Rahman Hakim, Z., Iskandar Mulya, D., Yafi Zulkarnain, A., huda, C., Dwi Prasetyo, A., & Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, S. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA BERBASIS VR DI SD ISLAM TELADAN AL HIDAYAH 1 IMPLEMENTATION OF VR-BASED SOLAR SYSTEM LEARNING INTERACTIVE MEDIA AT SD ISLAM TELADAN AL HIDAYAH 1. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(1).
- Saputra Y., E. (2021). AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PEMBELAJARAN STRUKTUR DAN FUNGSI TUMBUHAN BERBASIS ANDROID. *Universitas Islam riau*, 17–22.
- Satria, R., Ahmad, I., & Gunawan, R. D. (2023). Rancang Bangun E-Marketplace Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Pelayanan Penjualan. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 89–95. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2457>
- Septriyanti, D., Lestari, E., Pgri, S., Lampung, B., & Kristen, S. (2022). *STUDI LITERATUR: PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA*

- MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK* (Vol. 10, Nomor 2). Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Setiawan, R. (2021, Juli 4). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. dicoding.
<https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>
- Sundaramoorthy, S. (2022). *UML Diagramming A Case Study Approach* (1 ed.). Auerbach Publications.
- Tresnawati, D., Rahayu, S., & Yusuf, K. (2021). *Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Siswa Sekolah Dasar*. <http://jurnal.itg.ac.id/>
- Virgiawan, P. (2021). *YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM DAERAH RIAU UNIVERSITAS ISLAM RIAU FAKULTAS TEKNIK*.
- Widyanto, B. (2022). *Panduan Tata Cara Umroh Menggunakan Augmented Reality (Studi Kasus : Umroh Amanah Syariah)*. *Universitas Islam Riau*, 14–14.
- Yusuf, A., Suardana Nyoman, I., & Selemet, K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard IPA SMP Materi Tata Surya*. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SAINS (JPPSI)*, 4(1), 3–7.
- Yusup, R. M., Syam, F. M., Nurhasanah, E. S., Ali, M., & Yudono, M. A. (2021). *Rancang Bangun Sistem Deteksi Harga Perkakas Dengan Menggunakan Augmented Reality*. *Jurnal Teknik Elektro*, 3(3), 52–55.
- Zekolah. (2021, Maret 21). *SD NEGERI 06 TALUAK IV SUKU*. Zekolah. <https://data-sekolah.zekolah.id/sekolah/sd-negeri-06-taluak-iv-suku-219778>