

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kohar A, Supriyadi S, Budiyanto H, Yulyanto MK. 2022. IMPLEMENTATION OF LINEAR CONGRUENT METHOD ALGORITHM IN ANIMAL INTRODUCTION EDUCATION GAME BASED AUGMENTED REALITY. *J Japan Weld Soc.* 91(5):328–341. <https://doi.org/10.2207/jjws.91.328>.
- Agustina N, Priambodo A. 2021. PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGIKUTI PEMBELAJARAN PJOK SELAMA COVID-19 Novia Agustina *, Anung Priambodo. *J Pendidik Olahraga dan Kesehat.* 9(1).
- Aji S, Tosida ET, Maesya A. 2019. Integrasi Simulasi Dalam Augmented Reality Pada Sistem Pernapasan Manusia. *Komputasi J Ilm Ilmu Komput dan Mat.* 16(1):213–226. <https://doi.org/10.33751/komputasi.v16i1.1592>.
- Akbar A, Noviani N. 2019. Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Pros Semin Nas Pendidik Progr Pascasarj Univ PGRI Palembang.* 2(1):18–25.
- Alfiana I, Purbawanto S. 2021. Media pembelajaran sistem pernapasan manusia dengan pemanfaatan Augmented Reality berbasis Android. *Edu Elektr J.* 10(2):35–41.
- Algifari A, Prasetyo TF, Kunci K. 2020. Aplikasi Sarana Pendukung Informasi Digital Interaktif Anatomi Sistem Pernapasan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Pros 11th Ind Res Work Natl Semin.*, siap terbit.
- Allam SF, Wibowo AP. 2023. Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Sistem Organ Pernapasan Manusia. *JUKI J Komput dan Inform.* 5(2):360–369. <https://www.ioinformatic.org/index.php/JUKI/article/view/412>.
- Amirullah. 2021. Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Protokol Kesehatan dan Informasi Penyebaran COVID-19 di Indonesia. *J Infomedia.* 6(2):63. <https://doi.org/10.30811/jim.v6i2.2326>.
- Andraini L, Bella C. 2022. Pengelolaan Surat Menyurat Dengan Sistem Informasi (Studi Kasus : Kelurahan Gunung Terang). *J Portal Data.* 2(1):1–11. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/71>.
- Atmaja NS. 2023. Implementasi Linear Congruent Method dalam Melatih Daya Ingat Hafalan Bahasa Arab. *Blend Sains J Tek.* 2(1):35–45. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i1.291>.
- Billinghurst M. 2021. Grand Challenges for Augmented Reality. *Front Virtual Real.* 2 March:1–4. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.578080>.
- Bulolo S, Sindar A. 2019. Implementasi Metode Linear Congruent Method (LCM) pada Simulasi Ujian Akhir Sekolah Menengah Kejuruan Lolomatua. *Pros*

Semin Nas Teknol Inform. 2(1):60–64.

- Calvin L, Suryantara IGN. 2022. Aplikasi Mengenal Hewan Purbakala Berbasis Augmented Reality dengan Metode Multi Marker. *CogITO Smart J.* 8(1):259–270. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i1.358.259-270>.
- Dewantara RB, Suarsini E, Lestari SR. 2020. Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Materi Biologi SMA. *J Pendidik Teor Penelitian, dan Pengemb.* 5(6):749. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13587>.
- Fahrezi A, Salam FN, Ibrahim GM, Syaiful RR, Saifudin A. 2022. Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *Log J Ilmu Komput dan Pendidik* . 1(1):1–5. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>.
- Krisdiawan RA, Priantama R, Praramdani E, Artikel H. 2023. Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection. *Digit Transform Technol.* 3(1):38–48. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2341>.
- Kurniawan I, Sauda S. 2021. Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Aplikasi Belajar Huruf Hijiayah. 2(3):139–149.
- Mahardika F, Merani SG, Suseno AT. 2023. Penerapan Metode Extreme Programming pada Perancangan UML Sistem Informasi Penggajian Karyawan. *Blend Sains J Tek.* 2(3):204–217. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i3.313>.
- Maulana AR, Krisdiawan RA, Supratman SG. 2024. Rancang Bangun Media Pembelajaran Augmented Reality Rotasi dan Revolusi Bumi Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle. 4(1):285–295.
- Melati E, Fayola AD, Hita IPAD, Saputra AMA, Zamzami Z, Ninasari A. 2023. Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *J Educ.* 6(1):732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>.
- Munawir. 2020. *Modul pembelajaran SMA biologi Kelas XI: sistem respirasi.* Volume ke-21. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muzak GA. 2022. Literatur Review : Sejarah Terciptanya Operasi Sistem Android Sebagai Pion Multimedia Umat Manusia. 17(2):1–11.
- Niqotaini Z, Saras Yulistiawan B, Krisnanik E, Dwi Amalisa R. 2023. *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Unified Modelling Language.*
- Nugroho RA, Kalifia AD. 2023. Aplikasi Pemandu Wisata Pada Candi Plaosan Berbasis Augmented Reality. *J Komput dan Inform.* 5(2):351–359. <https://ioinformatic.org/index.php/JUKI/issue/view/19>.
- Nulhakim L, Andriana E, Sandika DA. 2022. Pengembangan Media Paru-Paru Buatan Berbasis Manekin Pada Development of Mannequin-Based Artificial Lung on Human Respiratory System Learning Material Primary : Jurnal

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022.
11:1703–1711.

- Pranoto S, Sutiono S, Sarifudin, Nasution D. 2024. Penerapan UML Dalam Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi Pembangunan Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi. *Surpl J Ekon dan Bisnis*. 2(2):384–401. <https://qjurnal.my.id/index.php/sur/article/view/866>.
- Pujianto, Mujito, Prasetyo BH, Prabowo D. 2020. Perbandingan Metode Huffman dan Run Length Encoding Pada Kompresi Document. 5(1). <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v5i1.2892>.
- Purnama Sari I, Affifudin. 2022. PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI BELAJAR BAHASA LAMPUNG MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM). *Teknologipintar.org*. 2(10):1–12.
- Ramadhan AF, Putra AD, Surahman A. 2023. Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *Comput Sci Ind Eng*. 9(2):24–31. <https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v9i2.7624>.
- Robianto R, Andrianof H, Salim E. 2022. Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android. *J Sains Inform Terap*. 1(1):61–66. <https://doi.org/10.62357/jsit.v1i1.38>.
- Rohman F. 2022. Implementasi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Gerak Dasar Tari Sigehe Pengunten. *J Inform dan Rekayasa Perangkat Lunak*. 2(4):464–472. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i4.1604>.
- Saputra A. 2022. Visualisasi Arsitektur 3 Dimensi Pada Perumahan Jati Agung Permai. *Teknologipintar.org*. 2(12):2022–2023.
- Sofyan MAH, Dewantari K. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran TIK (Studi Kasus : SMP Negeri 1 Kota Mojokerto). *Innov J Soc Sci Res Vol*. 3(2):13981–13989.
- Syahputra F, Naufal T, Haqnizo E, Ramadhi W. 2024. Penggunaan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Bangun Ruang Sederhana Berbasis Unity dan Vuforia Engine. 2(4).
- Ulfa IM, Dewanto FM. 2021. Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Pengenalan Wayang Kulit Berbasis Android Dengan Implementasi Algoritma Linear Congruent Method. *J Pengemb Rekayasa dan Teknol*. 17(2):92–99.
- Utomo S, Budiarto S, Iswanto I, Ibnu Abdillah S, Ilhamdi W. 2023. Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran IPA Siswa SMP. *Bull Inf Technol*. 4(4):419–424. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i4.957>.
- Wibowo T, Loren S. 2021. Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Desain Grafis dengan Menggunakan Augmented Reality. *Comb -*

Conf Manag Business, Innov Educ Soc Sci. 1(1):728–736.
<https://journal.uib.ac.id/index.php/combines/article/view/4498>.