

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Devi, P. K., & Kalsum, S. (2009). *Kimia 1, Kelas X SMA dan MA* (1st ed.). Departemen Pendidikan Nasional.
- Fathoni, K., Hakkun, R. Y., Pratama, A., Studi, P., Informatika, T., Elektronika, P., & Surabaya, N. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Unsur Kimia Menggunakan Sistem Augmented Reality*. 23(2), 14–18.
- Haryani, P. J. T. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif. *Jurnal SIMETRIS*, 8(2), 807–812.
- Irsyad, M. S. (2016). *APLIKASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA SIMULASI IKATAN KIMIA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE FAST CORNER DETECTION SKRIPSI Oleh : MOHAMMAD SYAHROFI IRSYAD*.
- Junita, W. (2019). Penggunaan mobile learning sebagai media dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 602–609. http://digilib.unimed.ac.id/38863/3/ATP_69.pdf
- Lahallo, C. A. S., Wiranatha, A. A. K. A. C., & Sasmita, G. M. A. (2016). Media Pembelajaran Molymod Senyawa Hidrokarbon Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Merpati*, 4(1), 123–134.
- Mohamed, S. N., Johari, N. A., Ali, A. M. M., Harun, M. K., & Yahya, M. Z. A. (2008). Electrochemical studies on epoxidised natural rubber-based gel polymer electrolytes for lithium-air cells. *Journal of Power Sources*, 183(1), 351–354. <https://doi.org/10.1016/j.jpowsour.2008.04.048>
- Rajmah, M. A.-G., Andrian, M., & Sanjaya, M. B. (2017). Aplikasi Alchemist Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Kimia Sma. *E-Proceeding of Applied Science*, 3(3), 1448–1460.
- Ramadhan, A. T., & Hardianto, H. (2021). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Baret Tni Berbasis Android. *It (Informatic Technique) Journal*, 8(2), 199. <https://doi.org/10.22303/it.8.2.2020.199-209>
- Saputra, V. H., Darwis, D., & Febrianto, E. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan*. 1(1), 1–13.
- Sirhan, G. (2007). Learning Difficulties in Chemistry: An Overview. *Journal of Turkish Science Education*, 4(2), 2–20.
- Widodo, T. R., Setiawan, A., & Rostianingsih, S. (2016). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran “ Ikatan Kimia ” dengan Memanfaatkan Augmented Reality. *Jurnal Infra*, 4(2), 126–129.
- Winarti, P. (2015). Manusia Berbasis Web Dan Multimedia Pada Sekolah Dasar Negeri 27 Pangkalpinang. *Jurnal Informatika*, 1–8.