

DAFTAR PUSTAKA

- Alfares, J, Y. & Murwonugroho, W.(2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Interaktif Pada Anak . *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Lembaga Universitas Trisakti* , 211.
- Amin, N, A., & Irianto, D. (2019). Penerapan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Memahami Spesifikasi Dan Karakteristik Beton Di Smk Negeri 3 Surabaya. 3.
- Andriyadi, A. (2018). *Augmented Reality With ARToolkit Reality Leaves a lot To Imagine*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Anjelita, R., Syamswisna., & Ariyati, E. (2018). Pembuatan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jamur Kelas X SMA. 2.
- Arifitama, B. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, K, P. (2016). *Buku Saku*. Dipetik Maret 1, 2022, dari KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Fauzani, A, R.(2018). *Perawatan Wajah Dengan Teknologi*. Sumatra Barat: UNP Press.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan* . Malang : CV.Literasi Nusantara Abadi .
- Inovatif, Profesional dan Berkepribadian*. (2021, Desember Kamis). Dipetik Agustus Selasa, 2022, dari Biro Administrasi Registrasi Kemahasiswaan dan Informasi Universitas Medan Area: <https://barki.uma.ac.id/2021/12/09/pengertian-jenis-serta-dampak-dari-revolusi-industri-4-0/#>
- Kurniawan, A. Destiarmand, A, H. & Mutiaz, I, R. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Pada Katalog Produk Kecantikan "Wardah". 23&27.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). 3.

- Mila, N., dkk. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Penelitian dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19* , 183.
- Muhtadi, D., & Sugiana, D.(2019). *Augmented Reality Type QR code: Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers* , 1.
- Mustaqim,I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* , 180-181.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 37-38.
- Pamoedji, A, K., Maryuni., & Sanjaya, R.(2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT Elex Komputindo .
- Perdana, P, A., & Riyadhi, N. (2014). Tata Letak Buku Terjemahan Komunikasi Interpersonal Berdasarkan Gaya Selingkung Penerbit Salemba. 33.
- Publik, B. K. (2022, Juni 24). *Kasus Konfirmasi Covid-19 Nyaris Capai 2000, Namun Positivity Rate Masih Rendah*. Dipetik Agustus 4, 2022, dari Kemkes: <https://www.kemkes.go.id/article/view/22062500001/kasus-konfirmasi-covid-19-nyaris-capai-2000-namun-positivity-rate-masih-rendah.html>
- Puspita, Y., Fitriani, Y., & Astuti, S., Novianti, S. (2020). Selamat Tinggal Revolusi Industri 4.0, Selamat Datang Revolusi Industri 5.0. *Seminar Nasional Pendidikan PPs Universitas PGRI Palembang* , 128 dan 130.
- Septiyaningrum., & Suratman, B. (2020). Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Kearsipan Kelas X OTKP SMK Negeri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* , 309.
- Sufiatmi. Astriani, D. & Prawita, N, F.(2020). The Use Of Augmented Reality In a Virtual Make-up Trial Application. *e-Proceeding of Applied Science* , 4.078.
- Supiani, T.(2012). *Perawatan Kulit Wajah*. Bahan Ajar. Jakarta: Program Studi Pendidikan Tata Rias

- Suryanda, A. Azrai, P.E., & Julita, A. (2019). Validasi Ahli pada Pengembangan Buku Saku Biologi Berbasis Mind Map (BIOMAP). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* , 203.
- Wahjudi, W. & Tjahjono, M.(2019). *Perawatan Kecantikan Kulit*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wijayanti, D, A ,I., Margunayasa., & Arnyana, I, B, P. (2022). Pengembangan E-LKPD Berkearifan Lokal Catur Pramana Tema 7 Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* , 145

