

Daftar Pustaka

- Duke, R. D. (1980). A paradigm for game design. *Simulation & Gaming*, 11(3), 364–377.
https://doi.org/10.1177/104687818001100308/ASSET/104687818001100308.FP.PNG_V03
- Dwi Mulyawan, M., Bagus, I., Swamardika, A., & Saputra, K. O. (2021). Analisis kesesuaian fungsional dan usability pada sistem informasi karma simanis berdasarkan iso/iec 25010. *Jurteksi (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, 7(3), 293–302. <https://doi.org/10.33330/JURTEKSI.V>
- Effendi, A. R. (2016). Pengaruh Latihan Koordinasi Mata Kaki Terhadap Kemampuan Ketepatan Shooting Pada Mahasiswa Ukm Sepak Bola Putra Awang. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 94–101.
- Eka Sari, R., dan Ilmu Komputer, T., & Utama, P. (2019). Perancangan Aplikasi Pembuatan Formasi Sepak Bola Interaktif Dengan Macromedia Flash. *Journal of Maritime and Education*, 1(1), 24–29.
<https://ejournal.amimedan.ac.id/index.php/jme/login>
- Firlando, R., Frima, A., & Sunardi, L. (2020). Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 12(02), 166–172. <https://doi.org/10.32767/jti.v12i02.1097>
- Irfan, R., & Komaini, A. (2019). Pengembangan Aplikasi Tes Kebugaran Jasmani Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Stamina*, 2(2), 187–195.
- Irfani, M. A., & Kurniawan, A. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

- Permainan Sepakbola Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 4(3), 207–218. <https://doi.org/10.17977/um062v4i32022p207-218>
- Kenniadi, K., Paryadi, P., & Ismawan, H. (2021). Analisis keterampilan teknik dasar permainan sepak bola pada siswa ekstrakurikuler sma negeri 8 malinau. *Borneo Physical Education Journal*, 2(1), 21–30. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/bpej/article/view/580>
- Kurniawan, D. A., Sugiarto, B. A., & B.N..Najoan, X. (2019). Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 291–302.
- Mashami, R. A., Khaeruman, K., & Ahmadi, A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Kontekstual Terintegrasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 9(2), 67. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v9i2.4500>
- Mufida, B. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2021). Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality. *Journal Automation Computer Information System (JACIS)*, 1(2), 120–130. <https://doi.org/10.47134/JACIS.V1I2.20>
- Pane, B., Najoan, X. B. N., & paturusi, sary. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/JTI.12.1.2017.17793>
- Perkotaan, J. P., Zulyaden, A., Dewi, R., & Tantri, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Talent Scouting Sepakbola Metode Sport Search Berbasis Android. *10(1)*, 30–37. <http://ejpp.balitbang.pemkomedan.go.id/index.php/JPP>

- Pranatawijaya, V. H. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Menu Rumah Makan. *Jurnal Teknologi Informasi Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(1), 21–29. <https://doi.org/10.47111/jti.v14i1.628>
- Prima, A. U., Herpratiwi, H., & Fitriawan, H. (2022). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile Learning Materi Sepak Bola di Sekolah menengah Pertama. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5311–5322. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3082>
- Prima, A. U., Herpratiwi, H., Fitriawan, H., & Katili, M. R. (2022). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile pada Materi Sepak Bola. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*, 5(2), 246–263. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i2.3822>
- Rachmanto, A. D., & Noval, M. S. (2018). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROMOSI UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG MENGGUNAKAN UNITY 3D | Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi. *FIKI | Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 9(1), 29–37. <https://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki/article/view/237>
- Ridlo, I. A. (2017). Pedoman Pembuatan Flowchart. *Academia.Edu*, 27. [academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart](https://www.academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart)
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 199. <https://doi.org/10.24114/cess.v5i2.18053>
- Saputra, D., & Rafiqin, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak

Punye” Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(2).

<https://doi.org/10.31294/JKI.V5I2.2882>

Septian¹, A. N. (2021). Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Mahasiswa Universitas Xyz Implementation Of The Flutter Framework For Complaints Xyz University Students. *Jurnal Balitbangda Lampungprov*, 9(3).

Setiawan, F., Purnamaningsih, I. R., & Sumarno, A. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Teknik Dasar Passing Sepakbola Berbasis Android di SMPN 3 Cikarang Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2022(14), 415–420.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.7002844>

Silalahi, B. T. (2021). Pengembangan Aplikasi Small Sided Games Sepakbola Under 14 Berbasis Android. *Unnes Journal of Sport Sciences*, 5(1), 1–9.

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujss/article/view/47067%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujss/article/download/47067/19009>

Syahputra, I., Haryanto, E. V., & ... (2020). Implementasi Augmented Reality Dalam Pembuatan Media Informasi Wisata Sejarah Kota Medan Berbasis Android.

Jurnal FTIK, 1(1), 569–582. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/907>

Umam Ramadhan, C., Saeful Bakhri, R., Pribadi, R., Awal Ginanjar, D., Bina Mutiara Sukabumi, P., & Sukabumi, C. (2021). Pengaruh Latihan Kekuatan Otot Lengan Menggunakan Aplikasi Home Workout Untuk Meningkatkan Hasil Throw-In Pada Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola. *Jmp*, 6, 2021.

Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.

Ziegel, E. R., & Tague, N. (1995). The Quality Toolbox. In *Technometrics* (Vol. 37, Nomor 4). <https://doi.org/10.2307/1269755>