

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Budiardjo, *Dasar-dasar ilmu politik*. Jakarta, Indonesia: Gramedia Pustaka Utama, 2003.
- [2] N. Rumkel, H. Karianga, and A. Adhyaksa, "PENINGKATAN PEMAHAMAN PEMILIH PEMULA MENGENAI PEMILIHAN UMUM DI KALANGAN MAHASISWA," *Khairun Journal of Advocacy And Legal Services*, vol. 1, no. 2, 2023.
- [3] S. D. Maarif, "Peran Pemilih Pemula dalam Pemilu 2024, Bagaimana Idealnya?," *Tirto.Id*, Sep. 22, 2023.
- [4] S. Muhtar et al., "Peran Penting Pemilih Pemula Dalam Pemilu 2024," *DEVOSI*, vol. 4, no. 2, pp. 145–155, 2023.
- [5] I. P. A. D. Hita, I. K. B. Astra, M. Or, and N. M. S. D. Lestari, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Control Kaki Bagian Dalam Sepak Bola," *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, vol. 5, no. 2, 2017.
- [6] D. Yana and A. Adam, "Efektivitas penggunaan platform lms sebagai media pembelajaran berbasis blended learning terhadap hasil belajar mahasiswa," *Jurnal dimensi*, vol. 8, no. 1, pp. 1–12, 2019.
- [7] S. Rokhsaritalemi, A. Sadeghi-Niaraki, and S. M. Choi, "A review on mixed reality: Current trends, challenges and prospects," *Applied Sciences*, vol. 10, no. 2, p. 636, 2020.
- [8] A. S. Miyosa, "Penerapan Teknologi Animasi Immersive Mixed Reality di Bidang Penyiaran," in *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, vol. 3, pp. 228–232, 2020.
- [9] M. Yusuf, F. Fauziah, and A. Gunaryati, "Teknologi mixed reality pada aplikasi tuntunan shalat maghrib menggunakan algoritma fast corner detection dan lucas kanade," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 6, no. 1, pp. 82–93, 2021.
- [10] A. Damardono and I. A. Kautsar, "Exploration Media of Muhammadiyah University of Sidoarjo with Mixed Reality," *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)*, vol. 3, no. 1, pp. 12–16, 2020.
- [11] M. Suryaman, D. B. Santoso, and R. Fitriani, "Implementasi Teknologi Mixed Reality Sebagai Inovasi Strategi Pembelajaran Sistem Pembangkit Tenaga Listrik Energi Baru Terbarukan," *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 3, pp. 323–330, 2021.
- [12] M. Boeker, P. Andel, W. Vach, and A. Frankenschmidt, "Game-based e-learning is more effective than a conventional instructional method: a randomized controlled trial with third-year medical students," *PloS one*, vol. 8, no. 12, p. e82328, 2013.

- [13] S. Sasmita, "Peran informasi politik terhadap partisipasi pemilih pemula dalam Pemilu/Pemilukada," *Jurnal Ilmiah Administrasi Publik dan Pembangunan*, vol. 2, no. 1, pp. 217–224, 2011.
- [14] M. Boeker, P. Andel, W. Vach, and A. Frankenschmidt, "Game-based e-learning is more effective than a conventional instructional method: a randomized controlled trial with third-year medical students," *PloS one*, vol. 8, no. 12, p. e82328, 2013.2
- [15] A. A. Hussin, "Education 4.0 made simple: Ideas for teaching," *International Journal of Education and Literacy Studies*, vol. 6, no. 3, pp. 92–98, 2018.
- [16] Y. Hendriyani, V. I. Delianti, and L. Mursyida, "Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 85–88, 2018.
- [17] O. A. Yamanta, "TA: Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Rawat Jalan Pada Klinik Geo Medika," *Doctoral dissertation*, Stikom Surabaya, 2016.
- [18] R. Asmara, "Sistem informasi pengolahan data penanggulangan bencana pada kantor Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Padang Pariaman," *Jurnal J-Click*, vol. 147, no. 2, pp. 11–40, 2016.
- [19] H. Gusdevi et al., "Pengujian White-Box Pada Aplikasi Debt Manager Berbasis Android," *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi dan Teknik Informatika*, vol. 4, no. 1, pp. 11–22, 2022.