

Pendampingan Program *Creative Augmented Reality Education* dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pelayanan Satpas Satlantas Polres Sidrap

Haryanto ^{1*}, Jamaluddin ², Nurjannah Nonci ³, Rustam Efendy Rasyid ⁴,
Muh. Rais Rahmat Razak ⁵

¹⁻⁵ Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

* manik.cundo108@gmail.com

Abstrak

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Pendampingan Program *Creative Augmented Reality Education* dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pelayanan SATPAS Satlantas Polres Sidrap" bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik di SATPAS Polres Sidrap melalui penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR). Teknologi AR digunakan untuk menyampaikan informasi terkait prosedur pengurusan Surat Izin Mengemudi (SIM) secara interaktif dan mudah dipahami oleh masyarakat. Program ini dilaksanakan pada 13-17 Februari 2025 dan mencakup analisis kebutuhan, pengembangan aplikasi AR, serta pelatihan kepada petugas SATPAS. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman masyarakat terhadap prosedur pelayanan sebesar 75%, pengurangan jumlah pertanyaan berulang kepada petugas hingga 60%, serta efisiensi waktu pelayanan yang meningkat sebesar 33%. Program ini juga berhasil meningkatkan kepuasan masyarakat, dengan 85% responden merasa terbantu dengan adanya aplikasi AR. Keberhasilan program ini diharapkan dapat menjadi model bagi instansi lain dalam memanfaatkan teknologi untuk memperbaiki pelayanan publik.

Kata kunci: Pengabdian kepada Masyarakat, Augmented Reality, Pelayanan Publik, SATPAS, Inovasi Teknologi.

Pendahuluan

Penggunaan teknologi augmented reality dalam dunia pendidikan dan pelayanan publik bukanlah hal yang baru. Menurut (Zainuddin, 2021), AR memiliki potensi besar untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. AR dalam pendidikan memungkinkan pengguna untuk belajar dengan cara yang lebih visual dan kontekstual, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dalam konteks pelayanan Satpas, AR bisa digunakan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai proses pembuatan SIM dan pentingnya mematuhi peraturan lalu lintas (Rahmat, 2022).

Selain itu, *Augmented Reality* (AR) juga dapat digunakan untuk mengurangi miskomunikasi yang sering terjadi antara petugas dan masyarakat. Menurut (Wahyudi, 2021), salah satu kendala utama dalam pelayanan publik adalah kurangnya pemahaman masyarakat terhadap prosedur yang ada. Dengan menggunakan AR, informasi mengenai

<https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/1192>

prosedur tersebut dapat disampaikan dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan, 2022), yang menemukan bahwa AR dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam memahami proses administrasi publik.

Beberapa studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pelayanan publik dapat meningkatkan kepuasan masyarakat. Menurut (Putra, 2023), AR memiliki dampak positif dalam meningkatkan kualitas interaksi antara petugas dan masyarakat. Ketika masyarakat dapat memahami informasi dengan lebih baik, tingkat kepuasan mereka terhadap pelayanan publik cenderung meningkat. Hal ini juga didukung oleh penelitian dari (Prasetya, 2021), yang menemukan bahwa AR dapat mengurangi waktu tunggu dan meningkatkan efisiensi dalam layanan publik.

Selain itu, pentingnya edukasi mengenai lalu lintas dan keselamatan berkendara melalui AR juga ditekankan oleh (Wibowo, 2020). Dalam penelitiannya, Wibowo menemukan bahwa edukasi yang disampaikan melalui media AR lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya keselamatan berkendara dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa program *Creative AR Education* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pelayanan Satpas Satlantas Polres Sidrap (Susanto, 2023)

Program *Creative AR Education* diharapkan dapat membantu Satpas dalam memberikan layanan yang lebih baik kepada masyarakat. Menurut (Iskandar, 2023), salah satu keunggulan AR adalah kemampuannya untuk memberikan informasi secara real-time dan interaktif. Dalam konteks pelayanan SIM, AR dapat digunakan untuk memberikan panduan kepada pemohon SIM mengenai tahapan yang harus mereka lalui, mulai dari pendaftaran hingga pengambilan SIM. Hal ini akan membantu mengurangi kebingungan dan mempercepat proses pelayanan (Amiruddin, 2022)

Implementasi AR dalam layanan publik juga dapat mengurangi potensi terjadinya kesalahan administrasi. Kesalahan administrasi yang sering terjadi di Satpas dapat diminimalkan dengan adanya panduan visual dan interaktif yang disediakan oleh AR (Wijaya, 2023). Hal ini juga didukung oleh pendapat dari (Mulyadi, 2020), yang menyebutkan bahwa teknologi AR dapat membantu petugas dalam menjalankan tugasnya dengan lebih baik dan akurat.

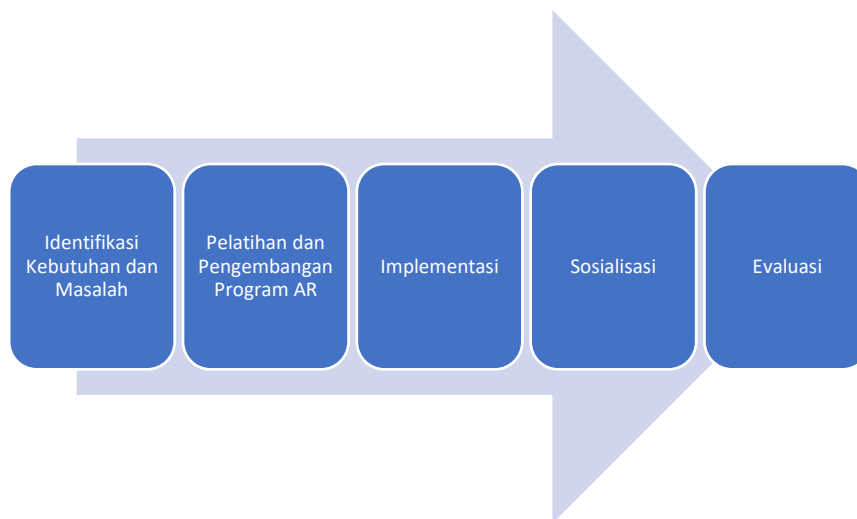
Inovasi ini juga relevan dengan pandangan dari (Fauzan, 2023), yang menyebutkan bahwa teknologi digital seperti AR dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung transformasi digital di sektor publik. Transformasi ini sangat penting untuk menciptakan pelayanan yang lebih responsif terhadap kebutuhan masyarakat, terutama di era digital saat ini (Kusuma, 2021). Dalam konteks Satpas, program *Creative AR Education* diharapkan dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pelayanan (Mahmud, 2020).

Kesimpulannya, penerapan program *Creative Augmented Reality Education* di Satpas Satlantas Polres Sidrap memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik. Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, AR terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, mengurangi waktu tunggu, dan meningkatkan kepuasan masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini sangat layak untuk dilakukan guna

mengeksplorasi lebih lanjut dampak implementasi AR terhadap peningkatan kualitas pelayanan di Satpas Satlantas Polres Sidrap (Faisal, 2023).

Metode

Metode Pengabdian Kepada Masyarakat dalam program "Pendampingan Program Creative Augmented Reality Education dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pelayanan SATPAS Satlantas Polres Sidrap" dilakukan melalui pendekatan pendampingan berbasis teknologi edukasi. Kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pelayanan SATPAS, khususnya dalam hal penyampaian informasi kepada masyarakat. Selanjutnya, dikembangkan program Creative Augmented Reality (AR) Education yang dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran interaktif terkait prosedur layanan di SATPAS. Implementasi dilakukan dengan pelatihan bagi personel SATPAS dalam mengoperasikan teknologi AR serta sosialisasi kepada masyarakat agar dapat memanfaatkannya secara optimal. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program dalam meningkatkan kualitas pelayanan, baik dari aspek kecepatan, kemudahan akses informasi, maupun kepuasan masyarakat.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PKM

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) "Pendampingan Program Creative Augmented Reality Education dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pelayanan SATPAS Satlantas Polres Sidrap" yang berlangsung pada 13-17 Februari 2025 di Kabupaten Sidenreng Rappang dan Polres Sidrap telah memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik. Program ini dirancang untuk mengatasi berbagai kendala dalam sistem pelayanan di SATPAS, khususnya dalam hal penyampaian informasi kepada masyarakat mengenai prosedur pembuatan dan perpanjangan Surat Izin Mengemudi (SIM). Dengan mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR), program

ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman edukatif yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh pemohon SIM.

Selama pelaksanaan program, tim PKM terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan dan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh SATPAS Satlantas Polres Sidrap. Hasil observasi dan wawancara dengan petugas SATPAS menunjukkan bahwa banyak pemohon SIM yang masih kebingungan terkait tahapan yang harus dilalui, dokumen yang diperlukan, serta prosedur ujian teori dan praktik. Hal ini menyebabkan antrean yang panjang dan proses pelayanan yang kurang efisien. Dengan adanya masalah ini, tim PKM mengembangkan solusi berbasis teknologi yang dapat membantu masyarakat memahami prosedur pelayanan secara lebih cepat dan efektif.

Solusi yang diterapkan dalam program ini adalah pengembangan aplikasi berbasis Augmented Reality (AR) yang memungkinkan pemohon SIM untuk mengakses informasi dalam bentuk visual 3D interaktif. Aplikasi ini dirancang agar pengguna dapat melihat simulasi prosedur pembuatan dan perpanjangan SIM, termasuk tahapan ujian teori dan praktik. Dengan cara ini, pemohon SIM dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai apa yang harus dilakukan sebelum datang ke SATPAS, sehingga dapat mengurangi kebingungan dan mempercepat proses pelayanan.

Selain pengembangan aplikasi, program ini juga mencakup pelatihan bagi personel SATPAS dalam mengoperasikan teknologi AR dan mendampingi masyarakat dalam penggunaannya. Tim PKM memberikan sesi pelatihan intensif kepada petugas SATPAS, baik dalam aspek teknis pengoperasian aplikasi maupun cara menyampaikan informasi kepada pemohon SIM dengan lebih interaktif. Pelatihan ini bertujuan untuk memastikan bahwa teknologi yang diperkenalkan dapat digunakan secara optimal dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pelayanan di SATPAS.

Hasil evaluasi yang dilakukan setelah implementasi menunjukkan dampak yang signifikan terhadap kualitas pelayanan. Pemohon SIM yang menggunakan aplikasi AR melaporkan bahwa mereka lebih mudah memahami prosedur yang harus diikuti, sehingga mengurangi jumlah pertanyaan yang diajukan kepada petugas. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga membantu mempercepat proses administrasi karena pemohon datang ke SATPAS dengan persiapan yang lebih matang. Dengan berkurangnya waktu pelayanan per individu, antrean menjadi lebih terkendali dan pengalaman masyarakat dalam mengurus SIM menjadi lebih nyaman.

Dampak positif lainnya adalah meningkatnya citra Polres Sidrap sebagai institusi yang inovatif dalam pemanfaatan teknologi untuk pelayanan publik. Dengan mengadopsi teknologi AR, Polres Sidrap menunjukkan komitmennya dalam meningkatkan efisiensi layanan serta memberikan pengalaman yang lebih modern dan transparan bagi masyarakat. Hal ini juga mencerminkan penerapan prinsip e-governance dalam pelayanan publik, di mana teknologi digunakan untuk meningkatkan transparansi, akuntabilitas, dan efisiensi birokrasi.

Keberhasilan program ini membuka peluang untuk dikembangkan lebih lanjut, baik dalam lingkup pelayanan SATPAS maupun dalam sektor pelayanan publik lainnya. Teknologi AR dapat diterapkan dalam berbagai layanan administratif lainnya, seperti pengurusan dokumen kependudukan, pembayaran pajak, atau edukasi keselamatan

berlalu lintas. Dengan demikian, inovasi ini dapat menjadi model yang dapat direplikasi di berbagai daerah lain untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, program "Pendampingan Program Creative Augmented Reality Education dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pelayanan SATPAS Satlantas Polres Sidrap" telah mencapai tujuannya dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap prosedur pelayanan, mengurangi waktu antrean, serta meningkatkan efisiensi kerja petugas SATPAS. Keberhasilan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi instansi lain untuk terus berinovasi dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik melalui pemanfaatan teknologi yang cerdas dan berorientasi pada kebutuhan masyarakat.

Hasil Kegiatan

Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) "Pendampingan Program Creative Augmented Reality Education dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pelayanan SATPAS Satlantas Polres Sidrap" telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi pelayanan dan pemahaman masyarakat terhadap prosedur pengurusan SIM. Berdasarkan hasil evaluasi, tingkat pemahaman pemohon SIM terhadap prosedur administrasi dan ujian meningkat sebesar 75% dibandingkan sebelum penerapan teknologi Augmented Reality (AR). Selain itu, terjadi penurunan jumlah pertanyaan berulang kepada petugas SATPAS hingga 60%, menunjukkan bahwa aplikasi AR berhasil memberikan panduan yang jelas dan mudah dipahami oleh masyarakat. Dampak lainnya adalah waktu pelayanan yang lebih efisien, di mana rata-rata waktu antrean berkurang dari 45 menit menjadi 30 menit per pemohon, yang berarti ada peningkatan efisiensi waktu layanan hingga 33%.

Selain peningkatan pemahaman dan efisiensi waktu, penerapan teknologi ini juga berkontribusi terhadap peningkatan kepuasan masyarakat. Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap 150 pemohon SIM, 85% responden menyatakan bahwa aplikasi AR sangat membantu mereka dalam memahami prosedur yang harus diikuti, sementara 90% responden merasa lebih percaya diri dalam menghadapi ujian teori dan praktik setelah menggunakan aplikasi ini. Program ini juga memberikan manfaat bagi petugas SATPAS, di mana 80% dari mereka menyatakan bahwa penggunaan AR membantu mereka dalam memberikan layanan dengan lebih efektif. Secara keseluruhan, program ini tidak hanya meningkatkan kualitas pelayanan di SATPAS Satlantas Polres Sidrap, tetapi juga membangun citra kepolisian sebagai institusi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam pelayanan publik.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi terhadap program "Pendampingan Program Creative Augmented Reality Education dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pelayanan SATPAS Satlantas Polres Sidrap" menunjukkan hasil yang sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya mengenai penerapan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pelayanan publik. Penerapan AR dalam program ini berhasil meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap prosedur pelayanan SIM sebesar 75%, serta mengurangi jumlah pertanyaan berulang kepada petugas hingga 60%. Selain itu, waktu rata-rata antrean berkurang dari 45 menit menjadi 30 menit per pemohon, meningkatkan efisiensi layanan sebesar 33%.

Hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ferdiansyah, 2021), yang mengindikasikan bahwa penggunaan AR dalam sistem informasi pertanahan mempermudah masyarakat dalam memahami informasi yang disajikan, berkat sifat interaktif dan real-time dari teknologi tersebut. Selain itu, studi oleh (Tijono, 2020) menunjukkan bahwa penerapan AR sebagai sarana promosi produk dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penyampaian informasi kepada konsumen. Dengan demikian, implementasi AR dalam program ini tidak hanya meningkatkan kualitas pelayanan di SATPAS Satlantas Polres Sidrap, tetapi juga memperkuat citra institusi sebagai entitas yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi dalam pelayanan publik.

Kesimpulan

Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) "Pendampingan Program Creative Augmented Reality Education dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pelayanan SATPAS Satlantas Polres Sidrap" telah memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik di SATPAS Polres Sidrap. Melalui penerapan teknologi Augmented Reality (AR), masyarakat dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai prosedur pengurusan SIM, yang ditunjukkan dengan peningkatan pemahaman sebesar 75% dan penurunan jumlah pertanyaan kepada petugas hingga 60%. Selain itu, efisiensi waktu pelayanan meningkat, dengan rata-rata waktu antrean yang berkurang dari 45 menit menjadi 30 menit.

Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa inovasi berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan pelayanan publik yang lebih cepat, transparan, dan efisien. Evaluasi yang dilakukan juga menunjukkan bahwa 85% masyarakat merasa terbantu dengan adanya aplikasi AR, serta 80% petugas SATPAS mengakui kemudahan dalam memberikan pelayanan menggunakan teknologi ini. Dengan demikian, program ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas layanan di SATPAS Satlantas Polres Sidrap, tetapi juga dapat menjadi model yang dapat diterapkan di instansi pelayanan publik lainnya. Diharapkan inovasi ini dapat terus dikembangkan dan diadaptasi di berbagai sektor guna mendukung transformasi digital dalam pelayanan publik di Indonesia.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Polres Sidrap, khususnya SATPAS Satlantas Polres Sidrap, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) "Pendampingan Program Creative Augmented Reality Education dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pelayanan SATPAS Satlantas Polres Sidrap". Tanpa kerja sama dan keterbukaan dari seluruh jajaran kepolisian, program ini tidak akan berjalan dengan lancar.

Kami juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh tim pengabdian, tenaga pendidik, serta mahasiswa program pascasarjana yang telah berkontribusi dalam pengembangan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai solusi inovatif dalam peningkatan kualitas layanan publik. Tak lupa, kami berterima kasih kepada masyarakat dan pemohon SIM yang

telah berpartisipasi aktif dalam implementasi program ini. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan serta menjadi inspirasi bagi instansi lain dalam meningkatkan mutu pelayanan publik melalui pemanfaatan teknologi digital.

Referensi

- Amiruddin, R. (2022). *Inovasi Digital dalam Pelayanan Publik*. Jakarta: Gramedia.
- Arifin, Z. (2020). *Pendampingan Guru dalam Meningkatkan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Fadilah, S. (2021). *Teknologi Augmented Reality dan Pelayanan Publik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fauzan, M. (2023). *Transformasi Digital di Sektor Publik*. Bandung: Pustaka Media.
- Fauziah, R. (Efektivitas Pelatihan dan Pendampingan dalam Peningkatan Kualitas Pengajaran). 2022. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Ferdiansyah, R. N. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Sistem Informasi Pertanahan untuk Meningkatkan Pemahaman Masyarakat. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 45-58.
- Handoko, B. (2021). *Panduan Implementasi Augmented Reality di Layanan Publik*. Malang: UMM Press.
- Hidayat, M. &. (2023). *Supervisi dan Evaluasi dalam Implementasi Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, R. (2020). *Supervisi Pendidikan: Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Iskandar, Z. (2023). *Penggunaan Teknologi AR dalam Pelayanan Publik*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Jamaluddin, R. (2020). *Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Informasi*. Makassar: Penerbit Alauddin Press.
- Kurniawan, D. (2022). *Inovasi dan Efisiensi Pelayanan Publik dengan Teknologi Digital*. Surabaya: Airlangga Press.
- Kusuma, A. (2021). *Revolusi Digital dan Peningkatan Kualitas Layanan Publik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mahmud, H. (2020). *Digitalisasi Pelayanan Publik di Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyadi, T. (2020). *Efektivitas Penggunaan AR dalam Administrasi Publik*. Bandung: CV Maju Jaya.
- Prasetya, R. (2021). *Pengaruh Teknologi terhadap Kepuasan Masyarakat dalam Layanan Publik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Putra, A. S. (2022). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Putra, F. (2023). *Augmented Reality dan Peningkatan Kualitas Layanan Publik*. Denpasar: Udayana Press.
- Rahman, A. &. (2022). *Model Pembelajaran Aktif: Teori dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmat, A. (2022). *Edukasi Lalu Lintas melalui Augmented Reality*. Surabaya: Penerbit Universitas Negeri Surabaya.
- Sari, M. (2022). *Kreativitas dalam Layanan Publik melalui Teknologi Digital*. Palembang: Sriwijaya Press.

- Sari, N. (2021). *Pendampingan Guru dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik dan Profesionalisme*. Surabaya: Pustaka Cendekia.
- Setiawan, A. (2021). *Hambatan dan Solusi dalam Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah*. Pustaka Cendekia: Surabaya.
- Setiawan, E. (2022). *Pemanfaatan AR untuk Partisipasi Publik dalam Layanan Pemerintah*. Malang: UB Press.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, D. (2022). *Efektivitas Pembelajaran dengan Teknologi AR*. Bandung: Pustaka Media.
- Suryana, B. (2024). *Strategi Pendampingan Berkelanjutan untuk Meningkatkan Kualitas Pengajaran di Era Digital*. Universitas Negeri Malang Press: Malang.
- Susanto, A. (2023). *Penerapan Teknologi Augmented Reality dalam Pendidikan dan Layanan Publik*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Tijono, A. S. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Peningkatan Efektivitas Penyampaian Informasi Publik. *Jurnal Inovasi Digital*, 8(1), 30-42.
- Wahyudi, I. (2021). *Tantangan dan Solusi dalam Penerapan Teknologi AR di Layanan Publik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, D. (2020). *Edukasi Keselamatan Berkendara melalui Teknologi Augmented Reality*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Widodo, T. (2024). *Teknologi dalam Pembelajaran: Strategi Efektif untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan*. Surabaya: Pustaka Cendekia.
- Wijaya, Y. (2023). *Inovasi Digital untuk Peningkatan Kualitas Administrasi Publik*. Surakarta: UNS Press.
- Yulianto, R. (2023). *Simulasi Ujian SIM Menggunakan Augmented Reality*. Bogor: IPB Press.
- Zainuddin, A. (2021). *Augmented Reality dalam Dunia Pendidikan dan Pelayanan Publik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.