

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Abdulghani dan B. P. Sati, “Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran,” *Media Jurnal Informatika*, vol. 11, no. 1, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>
- [2] A. F. Rojiq dan B. R. Fajri, “Rancang Bangun Augmented Reality 3 Dimensi untuk Promosi Perumahan Archivelo.”
- [3] K. Nova Yulia Wardani, “Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA) PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TUMBUHAN BUNGA LANGKA DI LINDUNGI (STUDI KASUS: KELAS IV SDN 03 SIDODADI)”, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [4] M. Anas Ma dkk., “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Produk Kerajinan Rotan Sebagai Media Promosi Berbasis Android,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 5, no. 2, hlm. 355–362, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i2.4571.
- [5] I. N. Q. Aini, A. Triayudi, dan I. D. Sholihati, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 4, no. 1, hlm. 178, Jan 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1875.
- [6] V. Adi Kurniyanti dan D. Murdiani, “Perbandingan Model Waterfall Dengan Prototype Pada Pengembangan System Informasi Berbasis Website,” *Jurnal Syntax Fusion*, vol. 2, no. 08, hlm. 669–675, Agu 2022, doi: 10.54543/fusion.v2i08.210.
- [7] R. Hormati dkk., “Sistem informasi Data Poin Pelanggaran Siswa Menggunakan Metode Prototyping Berbasis Web Pada SMA Negeri 10 Kota,” hlm. 2621–4970.
- [8] H. Pratiwi dkk., “MEMANGUN GAME 3D SIDE SCROLL DAN MENERAPKAN MODEL BEHAVIOR TREE PADA NPC ENEMY DALAM GAME ‘MAVERICK’”.
- [9] A. Feby Prasetya dan U. Lestari Dewi Putri, “Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” 2022.
- [10] D. Sanjaya, H. Abdurachman, A. A. Wicaksono, dan F. Masya, “SISTEM INFORMASI PENGENDALIAN ASSET KENDARAAN DI PERUSAHAAN TRANSPORTASI,” *Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem*

Informasi Univrab, vol. 6, no. 1, hlm. 24–32, Jan 2021, doi: 10.36341/rabit.v6i1.1544.

- [11] W. Oktavia dan A. Sucipto, “RANCANG BANGUN APLIKASI E-MARKETPLACE UNTUK PRODUK TITIK MEDIA REKLAME PERUSAHAAN PERIKLANAN (STUDI KASUS: P3I LAMPUNG),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, hlm. 8–14, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [12] E. Nurfitriana, W. Apriliah, H. Ferliyanti, H. Basri, dan R. Ratnawati, “Implementasi Model Waterfall Dalam Sistem Informasi Akuntansi Piutang Jasa Penyewaan Kendaraan Pada PT. TRICIPTA SWADAYA KARAWANG,” *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 15, no. 1, hlm. 36–45, Apr 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.66.
- [13] E. Suharyanto, M. Kom, S. Program, dan I. Sistem, “PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS ANDROID DENGAN METODE RAD,” *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, hlm. 2022.
- [14] R. E. Putri dan I. Efendi, “Penerapan Aplikasi Bahasa Inggris Berbasis Android untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar,” *GENDIS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 2, hlm. 69–72, Apr 2023, doi: 10.56724/gendis.v1i2.235.
- [15] M. Fatchan, D. Eki, dan S. Wahyuningsih, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEMBAKO PADA TOKO SRIMUKTI PASAR SERANG KECAMATAN SERANG BARU BERBASIS ANDROID,” vol. 11, 2020.
- [16] T. Pratama, Y. Rahmanto, dan A. D. Putra, “APLIKASI PEMBELAJARAN HEWAN REPTIL BERBASIS AUGMENTED REALITY,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 3, no. 1, hlm. 73–76, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [17] F. Eka Saputra, A. Panji Sasmito, dan A. Wahid, “PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA TIMUR MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID,” 2021.
- [18] M. B. Firmansyah dan D. Zalilludin, “Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung,” 2022.
- [19] A. P. Syahrir¹, S. P. Zahirah², dan U. Salamah³, “Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman,” *Prosiding Seminar Nasional*, hlm. 732–742, 2023.

- [20] A. Fitri, L. Efriyanti, dan R. Silmi, “PENGEMBANGAN MODUL AJAR DIGITAL INFORMATIKA JARINGAN KOMPUTER DAN INTERNET MENGGUNAKAN CANVA DI SMAN 1 HARAU,” 2023.
- [21] M. Ichsan, D. Armiady, dan T. Rafli abdillah, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) PADA BROSUR PROMOSI FIKOM UNIVERSITAS ALMUSLIM MENGGUNAKAN UNITY.”
- [22] I. W. Riska, “Pengembangan Brosur Kesehatan Masyarakat Berbasis Pengobatan Herbal,” *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 1, hlm. 9–16, Jan 2024, doi: 10.36312/educatoria.v4i1.241.
- [23] Y. Yudi, “Pengembangan Brosur sebagai Sumber Pengetahuan bagi Masyarakat tentang Jenis Tumbuhan Obat Tradisional,” *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, vol. 4, no. 2, hlm. 62–70, Apr 2024, doi: 10.36312/panthera.v4i2.271.
- [24] E. Yanti dan C. Fadhilah, “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dengan Unity 3D Untuk Paud Permata Bunda.”
- [25] M. Nauval *dkk.*, “RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN UNITY ENGINE,” 2021.
- [26] N. Made, D. Febriyanti, A. A. Kompiani, O. Sudana, dan N. Piarsa, “Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen,” 2021.
- [27] C. A. Febrina, F. Ariany, dan D. A. Megawaty, “APLIKASI E-MARKETPLACE BAGI PENGUSAHA STAINLESS BERBASIS MOBILE DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 1, hlm. 15–22, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [28] N. Hidayah, F. Putri Damayanti, I. Nuril Hidayah, K. Ainiyah, J. Nur Fadila, dan F. Nugroho, “Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender,” 2020.
- [29] A. T. Manus, J. Reimon Batmetan, T. Komansilan, J. Pendidikan, T. Informasi, dan D. Komunikasi, “Pengembangan Media Pengenalan Unsur Atom Berbasis Augmented Reality di SMA,” 2024.