

DAFTAR PUSTAKA

- Dianrizkita, Y., Seruni, H., & Agung, H. (2018). Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented Reality Pada Bangun Ruang. *Jurnal Simantec*, 6(3), 121–128.
<https://journal.trunojoyo.ac.id/simantec/article/view/4405>
- Zahid, M. Z. (2018). Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 910–918.
- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti. *J. Computech dan Bisnis*, 8(2), 61–69.
- Rosandy, T., -, H., & Zaini, T. (2019). Augmented Reality Wisata Monumen Bersejarah Lampung Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika*, 19(1), 31–35.
<https://doi.org/10.30873/ji.v19i1.1445>
- Syahputra, I., Haryanto, E. V., & Akbar, M. B. (2022). Implementasi Augmented Reality Dalam Pembuatan Media Informasi Wisata Sejarah Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal Ftik*, 1(1), 569–582.
- Sri, A. (2018). Pengantar Konsep Informasi, Data, dan Pengetahuan. *Modul Pembelajaran*, 1, 11–18.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf Development of Biology Learning Media Using Augmented Reality (AR) Technology Based Android in the Concept of Nervous Systems. *Jurnal Sainsmat*, VIII(2), 47–57.
<http://ojs.unm.ac.id/index.php/sainsmat>
- 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.
- Pengertian aplikasi. (n.d.). *Teknik informatika*, 2019–2022.
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), 22.
<https://doi.org/10.32502/digital.v4i1.3163>
- Zulhalim, Sianipar, A. Z., & Ilham, M. P. (2020). Perancangan Aplikasi Pemantauan Bimbingan Skripsi Berbasis Web Pada STMIK Jayakarta.

Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research, 4(1), 49–66.

Hakim Siregar, L., Purnama Putri, W., & Ermawati. (2021). Perancangan Media Berbasis 3 Dimensi Menggunakan Blender 3D Di Smk Swasta Teruna. *Jurnal Vinertek Institut Tapanuli Selatan*, 1(2), 5–10.
<http://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/VN/article/view/211>

Zaini, T., Rosandy, T., & Ardila Sari, I. (2020). Rancang Bangun Tour Guide Pulau Pahawang Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA)*, 03(01), 68.

Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(3), 321–331.
<https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>

Wijaya, A. D. (2022). Sistem Informasi Pengolahan Data Kepesertaan Dan Penagihan Iuran Pada Bpjs Kesehatan Cabang Kotabumi. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, 4(1)(6), 23–28.

Iriadi, N., & Indrasari, A. U. (2012). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Cv Permata. *Journal Speed*, 9(3), 1–6.

Güntürkün, P., Haumann, T., Wieseke, J., & Edinger-Schons, L. M. (2016). *The dynamic effects of customers' attributions of coproduction motives for customer's satisfaction over time*. 2(1), 57–63.
<http://toc.proceedings.com/30523webtoc.pdf>

Fitriastuti, F., & Irsyadi, H. (2021). ... Based Tracking Pada Teknologi Augmented Reality (Ar) Untuk Rancang Bangun Aplikasi Tuntunan Sholat Pada Platform Android. *Informasi Interaktif*, 6(1). <http://www.ejournal.janabadra.ac.id/index.php/informasiinteraktif/article/view/1325%0Ahttp://www.ejournal.janabadra.ac.id/index.php/informasiinteraktif/article/view/File/1325/909>

Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43.
<https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>