

DAFTAR PUSTAKA

- Taukhid, A., Astuti, R., & Purnamasari, A. I. (2023). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA BELAJAR ALAT-ALAT OTOMOTIF. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 239-249.
- Anugrah, K. W., & Alfian, A. N. (2020). Augmented reality sebagai media pembelajaran komponen utama mesin mobil berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Bina Insani*, 5(1), 21-32.
- Nurhidayati, N., & Nur, AMM (2021). Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos Di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 4 (1), 51-62.
- Santori, W. (2022). Augmented Reality Sebagai Pengenalan Koleksi pada Museum Lampung “Ruwa Jurai”. *Jurnal Teknologi Pintar*, 2(8).
- Tita, S. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 49 OKU Menggunakan Embarcadero XE2 Berbasis Client Server. *Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)*, 13(2), 57-66.
- 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.
- Setiawan, I., & Syamsiyah, N. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI CORELDRAW X7 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEKS BIOGRAFI MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA. *Prosiding Samasta*.

Maulana, S., & Suryana, T. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI SIMULASI PRODUK UBIN KEPADA KONSUMEN TOKO BAHAN BANGUNAN BERBASIS ANDROID. *Jurnal*

Penelitian Mahasiswa Teknik dan Ilmu Komputer (JUPITER), 3(1), 20-27.

Biah, Rabi'Ah. (2022). Perancangan Aplikasi 3D Desain Meja Menerapkan Augmented Reality (AR) Dengan Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia SDK.

JAYA, I. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG SOFTWARE MICROSOFT VISUAL STUDIO 2015 BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MODEL CBL. *Kumpulan Karya Ilmiah Mahasiswa Fakultas sains dan Tekhnologi*, 1(1), 337-337.

Mustika, M. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(1), 1-14.

Sonata, F. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) dalam perancangan sistem informasi e-commerce jenis customer-to-customer. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika* , 8 (1), 22-31.

Kunto, I., & Ariani, D. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120.

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), 22-26.

Yuhanto, P. W., & Miyosa, A. S. (2022). Implementasi Augmented Reality (AR) Untuk Memvisualisasikan Portofolio Pemodelan 3D. *Jurnal Nawala Visual*, 4(1), 1-10.

Gumilang, B. G., & Qoiriah, A. (2023). Aplikasi Android Untuk Terapi Arachnophobia Berbasis Markerless Augmented Reality. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 322-333.

Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7(2, Oktober), 80-89.

<https://planetban.com/blog/pengertian-engine-dalam-dunia-otomotif>