

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Darnita and Y. Pranata, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Android," *J. Media Infotama*, vol. 18, no. 1, pp. 134–141, 2022.
- [2] P. Haryani and J. Triyono, "Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 807, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i2.1614.
- [3] B. Arifitama, A. Syahputra, and K. B. Y. Bintoro, "Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker dan Markerless Tracking pada Objek Augmented Reality," *J. Integr.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–7, 2022, doi: 10.30871/ji.v14i1.3985.
- [4] V. A. Bramasta and A. Suhendar, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Senjata Tradisional Jawa dengan Metode Pengembangan RAD," *Media Online*, vol. 4, no. 3, pp. 1424–1436, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i3.1345.
- [5] T. Rosandy, H. -, and T. Zaini, "Augmented Reality Wisata Monumen Bersejarah Lampung Berbasis Mobile," *J. Inform.*, vol. 19, no. 1, pp. 31–35, 2019, doi: 10.30873/ji.v19i1.1445.
- [6] G. T. W. Hidayah and K. Artaye, "Media Ajar Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Emisi 2016 Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Pros. Semin. Nas.*, pp. 240–246, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/1722>
- [7] K. C. Brata and A. H. Brata, "Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 3, pp. 347–352, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201853798.
- [8] R. Robianto, H. Andrianof, and E. Salim, "Pemanfaatan Teknologi

- Augmented Reality (AR) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android,” *J. Sains Inform. Terap.*, vol. 1, no. 1, pp. 61–66, 2022, doi: 10.62357/jsit.v1i1.38.
- [9] Bagus Satria, Imron, and M. D. Br Barus, “The Comparison Of Tracking Methods Using QR Code Marker And Texture Marker On Augmented Reality Application,” *Int. J. Econ. Technol. Soc. Sci.*, vol. 3, no. 2, pp. 356–364, 2023, doi: 10.53695/injects.v3i2.855.
- [10] D. E. W. Ossy and T. M. Zaini, “Penterjemah Inggris ↔ Indonesia Mobile Berbasis Augmented,” *J. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 99–108, 2013.
- [11] N. Huda and F. Purwaningtias, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan,” *J. Sisfokom*, vol. 06, no. 02, pp. 116–120, 2017.
- [12] S. Nazilah and F. S. Ramdhan, “Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *Ikra-Ith Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 99–107, 2021.
- [13] N. F. Ramadhanti, M. Lamada, and M. Riska, “Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D ‘Finding Geometry’ Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika,” *J. Mediat. J. Media Pendidik. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 21–26, 2021.
- [14] I. Bagus and M. Mahendra, “Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk,” *J. Ilm. ILMU Komput. Univ. Udayana*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2016.
- [15] R. Indriani, B. Sugiarto, and A. Purwanto, “Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, pp. 73–78, 2016.
- [16] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, “Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D,” *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [17] N. N. Sakbani, U. Hayati, and A. R. Dikananda, “Perancangan Desain Interior Gedung Studio Tv Menggunakan Software Blender,” *Narada J.*

- Desain dan Seni*, vol. 9, no. 3, pp. 307–314, 2022, doi: 10.22441/narada.2022.v9.i3.005.
- [18] T. Zaini, T. Rosandy, and I. Ardila Sari, “Rancang Bangun Tour Guide Pulau Pahawang Berbasis Android,” *J. Sist. Inf. Manaj. Basis Data*, vol. 03, no. 01, p. 68, 2020.
- [19] M. A. Arman Suryadi Karim¹, Sutedi², “Prototype Development of Android-Based Thesis Information System at Institute Informatics and Business (IIB) Darmajaya Bandar Lampung,” no. Icitb 2019, pp. 122–132.
- [20] Y. Firmansyah and U. Udi, “Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat,” *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 4, no. 1, 2017, doi: 10.26905/jtmi.v4i1.1605.
- [21] N. A. Nugraha, “PEMBANGUNAN GAME EDUKASI MENGENAL ALAT MUSIK GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE,” 2019.
- [22] I. G. D. Adinata, G. Ngurah, M. Nata, N. Wayan, and C. Ayu, “Corporate Identity Sebagai Media Promosi Darana Konveksi Berbasis Multimedia,” vol. 1, no. 2, pp. 2–7, 2024.
- [23] Ruki Rizal Nul Fikri, Indera Indera, Agus Rahardi, and Isnandar Agus, “Pengujian Blackbox pada Sistem Informasi Komunitas Pecinta Kucing di Bandar Lampung,” *J. Tek.*, vol. 18, no. 93, pp. 25–34, 2024.
- [24] E. Kurniawan, N. Nofriadi, and A. Nata, “Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal,” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 5, no. 1, p. 43, 2022, doi: 10.54314/jssr.v5i1.817.
- [25] S. Aisyah, E. Saputra, N. Evrilyan Rozanda, and T. Khairil Ahsyar, “Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 125–132, 2021.
- [26] Febriana Sulistya Pratiwi., “Ada beberapa karakteristik dari System Usability Scale (SUS) yang membuatnya menarik dan berbeda dari

kuesioner lain,” *γ787*, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022, [Online].

Available: <https://dataindonesia.id/sektor-riil/detail/angka-konsumsi-ikan-ri-naik-jadi-5648-kgkapita-pada-2022>

- [27] A. Cahya Wardhana and G. Fadila Fitriana, “Perancangan aplikasi pengukuran tingkat menggunakan user experience lifecycle kesiapan inovasi Designing an application for measuring innovation readiness level using the user experience lifecycle,” *Teknol. J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 11, no. 1, pp. 34–45, 2021.