

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, F., Lina, S., & Sitio, M. (2022). Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1, 6–16.
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Apandi, A. (2022). AUGMENTED REALITY MAKET PERUMAHAN MUTIARA CITAYAM MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK UNITY. *JTS*, 1(2).
- Arfiani, I., Nugraheni, M., Dzikrullah Suratin, M., & Selatan, T. (2023). Pengenalan Landmark Pariwisata di Kulon Progo Berbasis Augmented Reality. In *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi* (Vol. 4, Issue 3). <http://jurnal-itsi.org>
- Ci Liong, B., & Sama, H. (2021). Perancangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pakaian Adat Tradisional di Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Technology*.
- Fauzan Azima, M., Agus, I., & Laila, S. N. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pencarian Lokasi Penjual Hewan Ternak Berbasis Android. *IJCCS*, x, No.x, 1–5.
- Firdaus, M. B., Dwi Laksono, G., Prafanto, A., & Kridalaksana, A. H. (2022). Marker Based Tracking Augmented Reality Alat Musik Tradisional Khas Kalimantan Timur. *Jnanaloka*, 4, 27–35.
<https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2022.v4-no1-27-35>
- Mahfudh, A. A., Nur'aini, S., Wibowo, N. C. H., & Kusnanto, C. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Klasifikasi Hewan Vertebrata Menggunakan Augmented Reality Dengan Marker Based. *Walisongo Journal of*

Information Technology, 4(2), 95–103.

<https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.2.12740>

- Mursyidah, Husaini, & Mahyar, H. (2023). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Landmark Pariwisata Aceh. *Jurnal Infomedia: Teknik Informatika, Multimedia & Jaringan*, 8(1).
- Nazilah, S., & Saepul Ramdhan, F. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA*, 5.
- Oktrilani, R., Delianti, V. I., Fajri, B. R., & Samala, A. D. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Sistem Pernapasan Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA Tingkat SMA. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 79–86.
<https://doi.org/10.24036/javit.v3i2.156>
- Rosandy, T., Zaini, T., Pagar Alam No, J. Z., & Lampung -Indonesia, B. (2019). *AUGMENTED REALITY WISATA MONUMEN BERSEJARAH LAMPUNG BERBASIS MOBILE* (Vol. 19, Issue 1).
- Sinaga, S. S. (2022). MEMBUAT APLIKASI AUGMENTED REALITY MOBILE DENGAN OBJEK 3D PULAU. *ResearchGate*.
- Syarif, M., & Pratama, E. B. (2021). ANALISIS METODE PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK BLACKBOX TESTING DAN PEMODELAN DIAGRAM UML PADA APLIKASI VETERINARY SERVICES YANG DIKEMBANGKAN DENGAN MODEL WATERFALL. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 5(2).
- Yuliyanti, S., Premana, A., & Bachri, O. S. (2022). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Materi Rumah Adat Indonesia di Sekolah Dasar Kabupaten Brebes. *JURNAL INFOKAM*.