

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, K. W., & Alfian, A. N. (2020). *Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Komponen Utama Mesin Mobil Berbasis Android*. 5(1), 21–32.
- Muhammad Fauzan Azima, & Siti Nur Laila. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa dan Aksara Lampung Dialek A dan Dialek O Berbasis Android. *Informatika*, 14, 1–9.
- Argani, A., & Taraka, W. (n.d.). *Pemanfaatan Teknologi Blockchain Untuk Mengoptimalkan Keamanan Sertifikat Pada Perguruan Tinggi*.
- Dafitri, H. (2021). EDUKASI DIGITAL PENGENALAN BAHAYA NARKOBA BAGI ANAK USIA DINI BERBASIS 3D DAN AUGMENTED REALITY. In *Djtechno : Journal of Information Technology Research* (Vol. 2, Issue 2).
- Gumilang, B. G., & Qoiriah, A. (2023). Aplikasi Android Untuk Terapi Arachnophobia Berbasis Markerless Augmented Reality. *Journal of Informatics and Computer Science*, 04.
- Nopriandi, H., Kuantan Singingi, I., & Kuantan, T. (2018). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REGISTRASI MAHASISWA*. 1(1).
- Rianto, N., Sucipto, A., & Dedi Gunawan, R. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan). In *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* (Vol. 2, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- 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).
- Sagita, K., Putra, L., & Fidiawati, R. (n.d.). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Menggunakan CONSTRUCT 2 Tentang Edukasi Bahaya Narkoba. In *Diniailmu.org* (Vol. 1, Issue 1).
- 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. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- Susilowati, S., Hidayati, D., Jannah, F. B. F., & Rahayu, A. P. (2022). Pembelajaran Interaktif Melalui Model Blended Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2747–2753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2475>
- Trinanda, G., & Rahayu, S. L. (2023). APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN KOMPONEN SEPEDA MOTOR BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1). <https://doi.org/10.46576/djtechno>

Vinertek Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Hal, J., Hakim Siregar, L., Purnama Putri, W., & Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, F. (2021). *PERANCANGAN MEDIA BERBASIS 3 DIMENSI MENGGUNAKAN BLENDER 3D DI SMK SWASTA TERUNA Oleh*. 1(2).

android. (n.d.).

<https://smpn24bdlkota.sch.id/>

<https://lampung.bnn.go.id/>

<https://bnn.go.id/>