

DAFTAR PUSTAKA

- Anjeli, D., Faulina, T., Fakhri, A., Informatika, J., & Komputer, D. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 49 OKU Menggunakan Embarcadero XE2 Berbasis Client Server. In *JIK* (Vol. 13, Issue 2).
- BAB 2 (1) jurnal tenis.* (n.d.).
- Irmansyah, J., Wire Panji Sakti, N., Wibawa Syarifuddin, E., & Ridwan Lubis, M. (2020). Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar: deskripsi permasalahan, urgensi, dan pemahaman dari perspektif guru. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, *16*(2), 115–131.
- Maulana, S., & Suryana, T. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI SIMULASI PRODUK UBIN KEPADA KONSUMEN TOKO BAHAN BANGUNAN BERBASIS ANDROID. *3*, 20–27.
- Nurhidayati, N., & Nur, A. M. (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.
<https://doi.org/10.29408/jit.v4i1.2989>
- Santori Informatika, W. (n.d.). Augmented Reality Sebagai Pengenalan Koleksi pada Museum Lampung “Ruwa Jurai.” In *Teknologipintar.org* (Vol. 2, Issue 8).
- Setiawan, I., & Syamsiyah, N. (n.d.). PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia PENGGUNAAN APLIKASI CORELDRAW X7 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEKS BIOGRAFI MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA.
- Setyawan, T., Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., & Budi Utomo Malang, I. (2019). Pengembangan Model Servis Pembelajaran Tenis Lapangan Mahasiswa PJKR IKIP Budi Utomo. *Jendela Olahraga*, *4*(2), 70–75.
<https://doi.org/10.26877/jo.v%vi%i.3725>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Agustus*, *1*(1), 18–21.