

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, Z., Hasanah, U., & Anas, A. S. (2019). Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah sebagai Media Informasi. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(1), 57–65. <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i1.15>
- Arfida, S., Wibowo, H., & Setya, A. F. (2020). Penerapan Teknologi Android Terhadap Aplikasi Panduan Penggunaan Software Adobe Audition. *TEKNIKA*, 14(2), 95-102.
- Evendy, M. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Mifa Berbasis Android. *Jurnal Tekinfo*, 8(4), 2024. [http://repository.upi-yai.ac.id/id/eprint/3116/%0Ahttp://repository.upi-yai.ac.id/3116/1/PDF Tekinfo.pdf](http://repository.upi-yai.ac.id/id/eprint/3116/%0Ahttp://repository.upi-yai.ac.id/3116/1/PDF%20Tekinfo.pdf)
- Fauzan Febriansyah, M., & Sumaryana, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Informatics and Digital Expert (INDEX)*, 3(2), 61–68. <https://doi.org/10.36423/index.v3i2.838>
- Herlinah, & Musliadi KH. (2019). Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition. PT Elex Media Komputindo.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?id=HV_aDwAAQBAJ
- Jati, W. A., Nugrahanti, F., & Riyanto, S. (2021). Aplikasi Katalog Pakaian Sebagai Media Pemasaran Berbasis Augmented Reality. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 321–329.
- Jaya, B., Menggunakan, P., & Net, V. B. (2024). *Sistem informasi penjualan dan pembelian pada toko berkah jaya putra (menggunakan vb.net)*. 248–254.
- Jeprianto, J., & Widiyanto, W. (2024). Sistem Informasi Perancangan Kartu Anggota Perpustakaan Secara Online Berbasis Android Pada Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kab Pringsewu. *SEAT: Journal Of Software ...*, 1–8. <https://journal.institidla.ac.id/index.php/seat/article/view/172>
- Mokoginta, D. (2024). Pengantar aplikasi komputer. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Palopo, N. K., Agfary, A., Muhallim, M., & Paembonan, S. (2025). *AUGMENTED REALITY MEDIA PEMBELAJARAN REPRODUKSI TUMBUHAN PADA SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) DI SMP*. 13(1), 1424–1434.

- Pertiwi, T. C., Suntoro, I., & Nurmalisa, Y. (2017). Peranan Sanggar Budaya Bandakh Makhga dalam Pelestarian Nilai Budaya Lampung di Sukadanaham. *JURNAL KULTUR DEMOKRASI (JKD)*, 5(4).
- Rahadi, N. W., & Vikasari, C. (2020). Pengujian Software Aplikasi Perawatan Barang Milik Negara Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitions. *Infotekmesin*, 11(1), 57–61. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v11i1.124>
- Rahmadanty, D., Setiawan, A. E., Yana, D., & Andini, A. (2024). *Museum Guide Application Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Ketransmigrasian Lampung)*. 1(2), 156–165.
- Ramdani, A. (2024). Informatika terapan: Menggali dunia digital untuk siswa SMA/MA/SMK sederajat Jilid 1. Intake Pustaka Publisher.
- Rizky, R. (2020). Panduan membuat aplikasi augmented reality: Membuat aplikasi augmented reality sederhana untuk pemula. Atthana Studio.
- Rohmanto, R., & Setiawan, T. (2022). Perbandingan Efektivitas Sistem Pembelajaran Luring dan Daring Menggunakan Metode Use case dan Sequence Diagram. *INTERNAL (Information System Journal)*, 5(1), 53–62. <https://doi.org/10.32627/internal.v5i1.506>
- Rosyid, H. A., Patmanthara, S., & Cahyudi, I. R. (2021). Game development (Edisi ke-2). Ahlimedia Press.
- Sindu, I. G. P., Ramadhan, S., Apriyanto, A., Wijaya, W., Efitra, E., & Gustiani, W. (2024). *Buku Ajar Pengantar Multimedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=WXg2EQAAQBAJ>
- Suryana, D. (2024). *Canva: Tutorial untuk Pemula*. Dayat Suryana. <https://books.google.co.id/books?id=wXguEQAAQBAJ>
- 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), 253–258.
- Wardani, K. N. Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tumbuhan Bunga Langka Di Lindungi. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(4), 473–490. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i4.1605>