

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelita, P., & Rosiska, E. (n.d.). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-LEARNING PADA SMK NEGERI 3 BATAM*.
- Atmojo, W. T., Irvansyah, M., & Setiyadi, D. (2019). Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Animasi Berhitung Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Matematika. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 4(1), 35–44.
- BAB II LANDASAN TEORI 2.1 Landasan Teori 2.* (n.d.).
- Dhermawan, R., & Putro, S. (n.d.). *STUDI TENTANG PENERAPAN MEDIA 3D SKETCHUP 1 STUDI TENTANG PENERAPAN MEDIA 3D SKETCHUP DALAM PEMBELAJARAN DI SMK*.
- Fahmizher, M., & Hartono, R. (n.d.). PEMBUATAN APLIKASI DENAH BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) MODEL MARKER BASIC TRACKING MENGGUNAKAN METODE MDLC. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3), 2830–7062. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3%20s1.3550>
- Indah Marthasari, G., Tri Wahyuningsih, A., Rizky Aviansyah, M., Alfian Ramadhani, M., Rahmatullah, Z., Teknik, F., Muhammadiyah Malang Jalan Raya Tlogomas No, U., Lowokwaru, K., Malang, K., & Timur, J. (n.d.). Pengujian Website Infotech Menggunakan Teknik Black-Box Decision Table. *Maret*, 7(1), 115–119. <https://doi.org/10.32493/informatika.v7i1.17315>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 14, Issue 1).
- Maulana, S., & Suryana, T. (2023). *RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI SIMULASI PRODUK UBIN KEPADA KONSUMEN TOKO BAHAN BANGUNAN BERBASIS ANDROID*. 3, 20–27.

- Maulana, T., & Voutama, A. (2023). BLACK BOX TESTING DENGAN TEKNIK EQUIVALENCE PARTITIONS PADA WEBSITE DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK DAN KELUARGA BERENCANA KARAWANG. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 6.
- Muladi, M. H., Listyorini, T., & Supriyati, E. (2022). Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Tanaman Herbal Berbasis Android. *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika Dan Bisnis Digital*, 1(2), 87–99. <https://doi.org/10.55123/jumintal.v1i2.782>
- Nistrina, K. (2021). PENERAPAN AUGMENTED REALITY DALAM MEDIA PEMBELAJARAN. In *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA* (Vol. 03, Issue 01).
- RAYA. (n.d.).
- Rizki Arianto, A., Parman, S., & Komunikasi Visual, D. (2024). PEMBUATAN 3D KARAKTER DESAIN MENGGUNAKAN TEKNIK LOD UNTUK OPTIMASI PADA GAME MOBILE. *Jurnal TIKomSiN*, 12(2). <https://doi.org/10.30646/tikomsin.v12i2.870>
- Rizqi Hidayah Adryansyah, M., Aprilia Quiroz, P., Ilham Zuhdi, M., & Sutabri, T. (2023). PERANCANGAN MULTIMEDIA TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY DAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PAMERAN DIGITAL. In *Technologia* (Vol. 14, Issue 3). <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (n.d.). *PENGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MEMBUAT KONTEN GAMBAR PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA MEMPROMOSIKAN HASIL PRODUK UKM*. www.canva.com.
- Astita, N. L. M. D. A., Rochim, A. F., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi Augmented Reality Denah SMP Negeri 36 Purworejo Menggunakan Mobile Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 456. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.456-460>
- Brata Kusuma, T., & Dwi Pritama, A. (n.d.). *APLIKASI AUGMENTED REALITY VIRTUAL TOUR “ARVITO” AMIKOM BERBASIS ANDROID*.
- Latifah, A., Satria, E., & Hermawan, A. (n.d.). *Penerapan Augmented Reality untuk Informasi Denah Kampus Institut Teknologi Garut*. <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Qhadafi, Y. M., & Handayani, I. (2024). APLIKASI PENGENALAN GEDUNG SEKOLAH SMA NEGERI 1 WIDODAREN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Riset Dan Aplikasi*

Mahasiswa Informatika (JRAMI), 05.