

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Dharma, I. W. S., & Triowali Rosandy. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran 3D Modelling & Animation Pada Smk Yadika Bandar Lampung Berbasis Android. *Jurnal RESTIKOM: Riset Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 197–208. <https://doi.org/10.52005/restikom.v5i2.156>
- Chairiansyah, S., Suharto, A., Diana, D., Studi, P., Informatika, T., Studi, P., Informasi, S., Ilmu, F., Ilmu, K., Pamulang, U., Raya, J., No, P., & Selatan, K. T. (2024). *SADENG PASAR DENGAN METODE EXTREME PROGRAMMING*. XIX(01), 55–62.
- Darmajaya, S. I. I. B. (2017). *Prosiding issn: 2598 – 0246 | e-issn: 2598-0238*. 502–512.
- Dwi Putra, A., Ridho, M., Susanto, D., & Fernando, Y. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering, and Informatics*, 1(2), 32–34. <https://ejournal.techcart-press.com/index.php/chain/article/view/29>
- Ferdian, P. E. (2021). *Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Belajar Mewarnai Untuk Anak Usia Dini*. 1–9.
- Hakim, L., Triowali Rosandy, & Hariyanto Wibowo. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Profile Provinsi Di Pulau Sumatera Untuk Siswa SDN 2 Kutadalom Berbasis Android. *Jurnal RESTIKOM: Riset Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 209–221. <https://doi.org/10.52005/restikom.v5i2.159>
- Hidayanti, A., & Fauzan, M. (2024). Perancangan Platform Digital Desain Rumah 3D Berbasis Mobile Menggunakan Metode Addie. *Ijccs*, x, No.x(x), 291–302.
- Jumarlis, M. (2018). Aplikasi Pembelajaran Smart Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(1), 52–58. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i1.238.52-58>
- Lestari, D. J., Triena, A., Fujiawati, F. S., & Putra, A. P. (2021). Rancangan Buku Ajar Sejarah Tari Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 6(2), 191–202.
- Putra, G., Prihatin, W. T., Semarang, U. N., & Prastyo, A. K. (2023). Enhancing Early Childhood Learning Experience With Augmented Reality Modeling of Animals and Deep Learning. *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(02), 533–543. <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/3128>
- Rivardi, G. S., & Aziz, R. Z. A. (2017). Media Promosi Pada Pt. Kereta Api Indonesia Berbasis Android. *Semnas Iib Darmajaya*, 178–186.
- Rizqi Ramadhan, & Suci Mutiara. (2024). Rancangan Bangun Video Company Profile

- International Office dan Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya. *Jurnal RESTIKOM: Riset Teknik Informatika Dan Komputer*, 6(2), 399–410. <https://doi.org/10.52005/restikom.v6i2.346>
- Rosandy, T., Handayani, R. D., & Fajri, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi E-Sertifikat Bina Baca Quran Mahasiswa Iib Darmajaya Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 22(1), 66–75. <https://doi.org/10.30873/ji.v22i1.3159>
- Shoddik, A., Laila, S. N., & Fauzan Azima, M. (2020). Aplikasi Pembelajaran Matakuliah Sistem Operasi Berbasis Film Animasi. *Teknika*, 18(x), 185–196.
- Sitio, S. L. M., Tanu, D. Y., Solihin, S., Saifudin, A., & Desyani, T. (2023). Pengujian Blackbox pada Website Open Jurnal Universitas Pamulang Menggunakan Teknik Cause-Effect Relationship Testing. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 8(1), 102–106. <https://doi.org/10.32493/informatika.v8i1.26885>
- Solehatin, S., Aslamiyah, S., Pertiwi, D. A. A., & Santosa, K. (2023). Augmented reality development using multimedia development life cycle (MDLC) method in learning media. *Journal of Soft Computing Exploration*, 4(1), 31–38. <https://doi.org/10.52465/josce.v4i1.118>
- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1(1), 1. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/837>
- Utomo, S., Budiarto, S., Iswanto, I., Ibnu Abdillah, S., & Ilhamdi, W. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran IPA Siswa SMP. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(4), 419–424. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i4.957>
- Vitono, H., Nasution, H., & Hengky, A. &. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Kalimantan Barat). *Jurnal UNTAN: Universitas Tanjungpura Pontianak*, 2(4), 239–245. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/13430>
- Wahyudi, N., Harianto, R. A., & Setyati, E. (2019). Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection. *Journal of Intelligent System and Computation*, 1(1), 9–18. <https://doi.org/10.52985/insyst.v1i1.28>
- Wibowo, T., & Loren, S. (2021). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Desain Grafis dengan Menggunakan Augmented Reality. *CoMBInES - Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, 1(1), 728–736. <https://journal.uib.ac.id/index.php/combin/es/article/view/4498>

