

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Fitra Andikos. 2019. “PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN PADA TK ISLAM BAKTI 113 KOTO SALAK.” <https://doi.org/10.2564/js.v1i1.9>.
- Aditya Fajar Ramadhan, Ade Dwi Putra, dan Ade Surahman. 2021. “APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR).”
- Dalimunthe, Hery Fadly, dan Pastima Simanjuntak. 2023. “APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY.” *JURNAL COMASIE*.
- Dwi Poetra, Ramadhika. 2019. “BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64.” *Gastronomía ecuatoriana y turismo local*. 1 (69): 5–24.
- Hidayanti, Aprida, dan Muhammad Fauzan. 2024. “Perancangan Platform Digital Desain Rumah 3D Berbasis Mobile Menggunakan Metode Addie.” *Ijccs* x, No.x (x): 291–302.
- Irpan, Muhammad, dan Muhammad Said. 2024. “Journal Artificial Intelligence , Multimedia , and Mobile Technology (AI2MTech) Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Senjata Tradisional Lampung Pada Aplikasi Android” 01 (01): 1–12.
- Nurudin, Muhamad, Windi Jayanti, Rio Dwi Saputro, Masda Priadyan Saputra, dan Yulianti Yulianti. 2019. “Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis.” *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 4 (4): 143.

<https://doi.org/10.32493/informatika.v4i4.3841>.

Pertiwi, Desty Dwi, dan Rohmat Taufiq. 2020. “ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN NILAI SISWA DI SMK AVICENA RAJEG,” 29–35.

Prima Singgih, Agung, Rio Kurniawan, Dan ZA Bisnis Darmajaya Jl Pagar Alam No, Gedong Meneng, Kec Rajabasa, dan Kota Bandar Lampung. 2024. “AUGMENTED REALITY OBJEK 3D IKON PROVINSI LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING BERBASIS ANDROID.” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*. Vol. 8.

Rahmat, Ajei Ibnu, Desi Andreswari, dan Yudi Setiawan. 2022. “Perancangan Aplikasi Augmented Reality Buku Koleksi Benda Bersejarah Sebagai Media Informasi Interaktif dan Media Promosi (Studi Kasus : Museum Negeri Bengkulu).” Vol. 16.

Rosandy, Triowali, Hermanto -, dan TM Zaini. 2019. “Augmented Reality Wisata Monumen Bersejarah Lampung Berbasis Mobile.” *Jurnal Informatika* 19 (1): 31–35. <https://doi.org/10.30873/ji.v19i1.1445>.

Teknika, Jurnal. n.d. “Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Komponen pada Laptop” 14 (02): 119–25.