

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S., R., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika Bandung.
- Abdullah, D., & Sani, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pengenalan Bangunan Bersejarah Rumah Kediaman Bung Karno Bengkulu Berbasis Android. *Pseudocode*, 6(1), 21–29. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.6.1.21-29>
- Ani, I. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. PT.Gramedia.
- Gooding, S. (2018). *Figma Partners with WordPress to Improve Design Collaboration*.
- Hamzah, S., & Kurniadi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Berbasis Augmented Reality Pada Platform Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 146. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105431>
- Juliana, N. (2017). Desain Mode Motif Jala Ikan Menggunakan Aplikasi Photoshop. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 23(3), 338. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v23i3.7456>
- Khoerniawan, R. W., Agustini, K., & Putrama, I. M. (2018). Game Edukasi “Penjelajah” Berbasis Virtual Reality. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(1), 20. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i1.13592>
- M Teguh Prihandoyo. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal*

*Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.

- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>
- Novicha, R. B. P., & Naja, S. A. (2018). *Rancangan uml sistem pendukung keputusan pemilihan sepatu dengan metode ahp berbasis android*. 978–979.
- Simangunsong, K., T, R. H. S., T, M. I. S. S., & Telkom, U. (2020). *Pengembangan Aplikasi Monitoring Pemakaian Daya Listrik*. 6(2), 3392–3401.
- Suryaningsih, S., Riandika, Y. A., Hasanah, A. N., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 20–29. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2402>
- Syamsuwardin. (2020). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Untuk Media Promosi Objek Wisata Kabupaten Aceh Singkil Berbasis Android*. 1(3), 99–106.
- visualstudio. (2018). *Working with C#*.
- Wahyupjl. (2018). *Apa itu Unity 3D*.
- Wicaksana, R. A., & Pangaribuan, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 3(3), 21–30.
- wikimedia. (2019). *File:Adobe Photoshop Express logo.svg*.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi

Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*,  
1(1), 18–21.