

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., & Fahrizal, M. (n.d.). PENGENALAN JENIS-JENIS FAUNA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE AR (AUGMENTED REALITY). In *Portaldata.org* (Vol. 6, Issue 1).
- Bahtera, Y., Uliyanti, E., & Br, P. (2023). *Analisis Perbandingan Metode Marker dan Markerless Angka 0-9 3D Pada Teknologi Augmented Reality*. 5(4), 454–459.
- Cahyaningsih, Y. (2020). Teknologi Augmented Reality pada Promosi Berbasis Android. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 1(2), 90–115. <https://doi.org/10.36596/jcse.v1i2.60>
- Deslianti, D., Pahrizal, & Anugrah, R. (2020). *PEMBUATAN VIDEO 3D KAMPUS IV UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU MENGGUNAKAN BLENDER DAN ADOBE PREMIER* (Vol. 2, Issue 1). <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/289>
- Dharmawan, A. B., & Lubis, C. (2017). Perancangan Website Promosi Parawisata Indonesia Dengan Aplikasi Augmented Reality. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(1), 31–36. www.indonesia.travel
- Fajar, S., Mulyana, T., Apriyanti, W., & Sapridun. (2023). Perancangan Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Menggunakan QR Code Berbasis Website Studi Kasus Bale Ayam Nusantara Food Court. *JRIIN: Jurnal Riset ...*, 01(01), 1–11. <http://jurnal.mahasiswa.com/index.php/jriin/article/view/44%0Ahttp://jurnal.mahasiswa.com/index.php/jriin/article/download/44/7>
- Farhany, N. M., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2019). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Museum Fatahillah Dan Museum Wayang Menggunakan Metode Markerless. *Jurnal ELTIKOM*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v3i2.140>
- Florentina, A., & Marselino, T. L. (2018). Pengembangan Program Aplikasi Android Menu Makanan Dengan Teknologi Augmented Reality Pada Restoran Sushi. *Kalbiscentia*, 5(1), 8–15.
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2), 151–157. <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Frieyadle. (2020). *Paradigma Prototyping Untuk Pengembangan Perangkat Lunak*. <https://frieyadie.web.id/paradigma-prototyping-untuk-pengembangan-perangkat-lunak/>

- Hermiati, R., Asnawati, & Kanedi, I. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa. *Jurnal Media Infotama*, 17(1), 54–66. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/view/1317>
- Hillary, H. M., & Hutabri, E. (2022). *AUGMENTED REALITY PENGENALAN NEGARA-NEGARA DI ASEAN BERBASIS ANDROID*.
- Irawan, M. D., & Herviana. (2018). IMPLEMENTASI LOGIKA FUZZY DALAM MENENTUKAN JURUSAN BAGI SISWA BARU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1 AIR PUTIH. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2).
- Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i1.1052>
- Prahasti, Kanedi, I., Qurniati, N., & Mirnawati. (2022). Aplikasi Penilaian Sekolah Adiwiyata Pada Badan Lingkungan Hidup (BLH) Menggunakan Bahasa Pemrograman Basic dan Database MySQL. *Jurnal Media Infotama*, 18(2), 374.
- Saputra, A., & Astuti, D. Y. (2018). Analisis Pengaruh Struktur Html Terhadap Ranking Search Engine Result Page. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(2), 34–67.
- Suharso, A., Jaman, H. J., & Mulyana, A. (2020). Brosur Digital untuk Fitur Eksterior Produk Otomotif berbasis Markerless Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(1), 11–16. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i1.237>
- Supriatmaja, G. A., Pratama, P. M. Y., Mahendra, K., Widyaputra, K. D. D., Deva, J., & Mahendra, G. S. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Framework Bootstrap Dengan PHP Native dan Database MySQL Berbasis Web Pada SMP Negeri 2 Dawan. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(1), 7–15. <https://doi.org/10.56854/jtik.v1i1.30>
- Syabania, R., & Rosmawarni, N. (2021). PERANCANGAN APLIKASI CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM) PADA PENJUALAN BARANG PRE-ORDER BERBASIS WEBSITE. In *Jurnal Rekayasa Informasi* (Vol. 10, Issue 1).
- Utami, M., & Apridiansyah, Y. (2019). *Implementasi Algoritma Sequential Searching Pada Sistem Pelayanan Puskesmas Menggunakan Bootstrap (Studi Kasus Puskesmas Kampung Bali Bengkulu)*. <https://media.neliti.com/media/publications/278331-implementasi-algoritma-sequential-search-24b891f0.pdf>
- Wijayanti, R. R. (2019). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Interaktif Untuk Katalog Food and Beverage Pada Hokcafe. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 2(2), 73–83. <https://doi.org/10.31000/.v2i2.1519>