

DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah, M., Talaohu, S., Subali, M., & Purwanto, I. (2019). Rancang Dan Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Dengan Vuforia Dan Unity. In *Researchgate.Net*. https://www.researchgate.net/profile/Antonius_Sukowati/publication/345919468_Rancang_Dan_Bangun_Aplikasi_Augmented_Reality_Berbasis_Android_Dengan_Vuforia_Dan_Unity/links/5fb21e42299bf10c36832d91/Rancang-Dan-Bangun-Aplikasi-Augmented-Reality-Berbasis-Android.
- Asri, V. U., Hidayati, A., & Pratama, A. (2023). *Perancangan Game Edukasi Palamas Indonesia Untuk Mengenalkan Alat Musik Tradisional*. 1, 47–53.
- Devitasari, R. R. (2020). *Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Sekolah Dasar*. <http://repository.untag-sby.ac.id/id/eprint/5464%0Ahttp://repository.untag-sby.ac.id/5464/7/Jurnal-1462600022-Risky-Devitasari.pdf>.
- Firmansyah, Y., Maulana, R., & Maulana, M. S. (2021). Implementasi Metode SDLC Prototype Pada Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM) Berbasis Website Studi Kasus Dinas Kependudukan Dan Catatan Sipil. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(3), 315. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i3.46964>.
- Gunawan, H. (2019). *Application of the SDLC model in the real count information system of the legislative election DPR RI regional election Banten II IN 2019*, *Lèktoras*, 1(01), 1119. <http://lektoras.idribanten.or.id/index.php/jurnal/article/view/9>.
- Hamdani, D. M. (2023). Implementasi Aplikasi Inventory Menggunakan Metode SDLC Berbasis Android (Studi Kasus : Je ' e l Boutique). *Logic (J Urnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan)*, 1(3), 687–694. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>.
- Herry Saptiawan, I. K., I Gede Suardika, & Rudita, I. M. (2021). Game Edukasi Puzzle Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android. *Jurnal Fasilkom*, 11(1), 1–6. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i1.2526>.
- Ichsan Raksa Gumilang. (2022). Penerapan Metode Sdlc (System Development Life Cycle) Pada Website Penjualan Produk Vapor. *Jural Riset Rumpun Ilmu Teknik*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55606/jurritek.v1i1.144>.
- Krishna Pillai, S., Iksan, N., Abd Arif, H., Panessai, I. Y., Abdulbaqie, A. S., Yani, A., & Ismail. (2021). Kemudahan Penggunaan Augmented Reality sebagai Alat Bantu Pembelajaran Online bagi Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Siswa

- Dalam Seni Ukiran Kayu. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 3(2), 48–57. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0302.256>.
- Lutfi Novitasari, A. (2019). Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(2), 23–29. <https://doi.org/10.36040/jati.v3i2.850>.
- Mulyana, Y. A., Setiawan, I. R., & Lelah, L. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Augmented Reality Mengenal Alat Musik Degung. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(2), 342–353. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2699>.
- Nagara, B. S., Oetari, D., Apriliani, Z., & Sutabri, T. (2023). Penerapan Metode SDLC (System Development Life Cycle) Waterfall Pada Perancangan Aplikasi Belanja Online Berbasis Android Pada CV Widi Agro. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(2), 1202–1210. <https://doi.org/10.31539/intecom.v6i2.8244>.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). Learning Object review Instrument (LORI) User Manual. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 1–11. https://www.academia.edu/7927907/Learning_Object_Review_Instrument_LORI_.
- Nurazka, R. A., Fitriyani, N. S., & Widjayatri, R. D. (2022). Pengembangan Aplikasi Giat Bergerak sebagai Desain Pembelajaran Abad 21 bagi Anak Usia 4-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 242–252. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.356>.
- Nurchaya, S. D. (2017). Rekayasa Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat di Indonesia sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Faktor Exacta Universitas Indraprasta PGRI*, 10(3), 257–265.
- Risky Maulana, N., & Djutalov, R. (2022). Implementasi Metode SDLC Untuk Pembuatan Sistem Penguncian Pintu Menggunakan Fingerprint Dengan Modul NodeMCU Esp8266 Berbasis Internet Of Things. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 40–49. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>.
- Saputra, K. S. A., Upadani, I. G. A. W., & Krisnawan, G. N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android. *JUKI: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(1), 52–63.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>.