

DAFTAR PUSTAKA

- Azwan, A., Bugis, R., Kaharuddin, K., Hajar, I., Sumiaty, S., & Susiati, S. (2023). Honorific Sunda Language In Buru Island. *ELS Journal On Interdisciplinary Studies In Humanities*, 6(1), 45–53. <https://doi.org/10.34050/elsjish.v6i1.25965>
- Cahyani, A. (2024). *Blender : Solusi Open-Source Untuk Pembuatan Dan Pengembangan 3D*. October. https://www.researchgate.net/publication/385101345_Blender_Solusi_Open-Source_Untuk_Pembuatan_Dan_Pengembangan_3D
- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., & Humaira, A. P. (2023). Pelatihan Desain UI / UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (Jpkmn)*, 3(2), 1972-1980. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/718>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Gian Maharta Putra, I. M., & Tri Anindia Putra, I. N. (2025). Perancangan Aplikasi Berbasis Augmented Reality Untuk Visualisasi Produk Dalam E-Commerce. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 5787–5795. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i4.13885>
- Hernawati, E., Nurishlah, L., Rahman, H., Nurbaeti, Jiarah, R., & Fikriyah, S. (2022). Pengaruh Globalisasi Terhadap Penggunaan Bahasa Sunda (Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Amal Kota Bandung). *Makara Human Behavior Studies In Asia.*, 11(1), 4. <https://jurnal.ipeba.ac.id/index.php/masile/article/view/90>
- Hidayat, A. A., Sutedi, A., & Gunadhi, E. (2022). Media Pembelajaran Aksara Sunda Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 505–514. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1135>
- Ilham, M. I., & Asriningtias, Y. (2023). Aplikasi Mobile Augmented Reality Untuk Mendukung Pengenalan Aksara Sunda. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 426–434. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.23602>
- Jiwa Permana, A. A. (2019). Usability Testing Pada Website E-Commerce Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus : Umkmbuleleng.Com). *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 8(2), 149–158. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v8i2.22858>

- Kertiasih, N. K., Setemen, K., & Permana, A. A. J. (2019). Content Development: Character-Based Technopreneurship Education For Young Ganesha Entrepreneurs. *Asian Journal Of Science, Technology, Engineering, And Art*, 3(5), 745–757. <https://doi.org/10.58578/Ajstea.V2i5.3858>
- M. R. Baihaki, M. J. Rasyadi, M. H. Rahma, F. Juliyanto, And F. (2022). Teknologi Ar Sebagai Media Pembelajaran: Tinjauan Literatur. *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi*, 185–188. <https://doi.org/10.36499/Psnst.V13i1.9139>
- Maheswara, I. W. Y., Subawa, I. G. B., & Wiradika, I. N. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality (Ar) Pada Pengenalan Komponen Cpu Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(2), 117–127. <https://doi.org/10.23887/Karmapati.V13i2.82937>
- Makapedua, C. S., Wonggo, D., & Komansilan, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. 1, 364–377. <https://doi.org/10.53682/Edutik.V1i4.2212>
- Putra, G. P., & Al Azam, M. N. (2023). Analisis Usability Dan User Experience Pada Aplikasi Musea Ar Dengan Metode System Usability Scale Dan User Experience Questionnaire. *JATI (Informatics Engineering Student Journal)*, 2063–2070. <https://doi.org/10.36040/Jati.V7i3.7043>
- Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia Untuk Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 300. <https://doi.org/10.23887/Karmapati.V10i3.36773>
- Rahmawati, S. N., Hidayat, E. W., & Mubarak, H. (2021). Implementasi Deep Learning Pada Pengenalan Aksara Sunda Menggunakan Metode Convolutional Neural Network. *INSERT : Information System And Emerging Technology Journal*, 2(1), 46–58. <https://doi.org/10.23887/Insert.V2i1.37405>
- Rambu Banja Uru, E., Alfa Ray Leo Lede, Pi., & Dewi N.B. Mira, T. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Buah Dan Sayur Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini Di Tk Fioretti Kambajawa. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 11593–11597. <https://doi.org/10.36040/Jati.V8i6.11489>
- Ridwan, F. M., & Nugraha, H. S. (2024). Keefektifan Media Digital Dalam Pembelajaran Aksara Sunda. *IBERS Jurnal Pendidikan Indonesia Bermutu*, 03(02), 105–114. <https://doi.org/10.61648/Ibers.V3i2.112>

- Rizky Saeful Hayat. (2023). Tinjauan Politik Dan Hukum Atas Pelestarian Bahasa, Sastra Dan Aksara Sunda. *Collegium Studiosum Journal*, 6(1), 344–349. <https://doi.org/10.56301/Csj.V6i1.950>
- Rudini, Ade Bastian, & Dadan Zaliluddin. (2023). Perancangan Game Kasada Aksara Dan Bahasa Sunda Sebagai Media Edukasi Menggunakan Unity Berbasis Android. *J-ENSISTEC (Journal Of Engineering And Sustainable Technology)*, 9(02), 825–834. <https://doi.org/10.31949/Jensitec.V9i02.4069>
- Sari, D., Damara, D. A., & Nugraha, P. A. (2024). Pengembangan Game 2d Coinquest Menggunakan Unity 2d Coinquest Game Development Using Unity. *SEMINASTIKA*, 1–6. <https://doi.org/10.47002/Seminastika.V5i1.768>
- Spiess, F., Waltenspül, R., & Schuldt, H. (2024). *The Sketchfab 3D Creative Commons Collection (S3D3C)*. 1–8. <http://arxiv.org/abs/2407.17205>
- Sukarasa, M. D., Pascima, I. B. N., & Subawa, I. G. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Simulasi 3D Tata Surya Untuk Anak – Anak Sekolah Dasar Lab Undiksha Kelas Vi. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(1), 21–31. <https://doi.org/10.23887/Karmapati.V13i1.74912>
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/Mosharafa.V11i3.737>
- Susanti. (2022). Kurangnya Penggunaan Dan Pemahaman Berbahasa Sunda Di Kalangan Remaja. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(3), 74–77. <https://doi.org/10.30640/Dewantara.V1i3.403>
- Swisnandya, I. G. A. M., Mertayasa, I. N. E., & Wiradika, I. N. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Informatika Pada Elemen Sistem Komputer Untuk Siswa Di Smp Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(1), 14–25. <https://doi.org/10.23887/Karmapati.V14i1.92211>
- Widyawati, D., Sugiarti, S., & Rahmah Jabir, S. (2023). Simulasi Furnitur Ruang Dengan Augmented Reality Menggunakan Marker Based Tracking. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 2286–2293. <https://doi.org/10.33395/Jmp.V12i2.13236>
- Yana, P. S. K., Sindu, I. G. P., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 165–176. <https://doi.org/10.23887/Karmapati.V12i3.69586>
- Zainal, A., Raden, M., Rustopo, R., & Haryono, T. (2020). Transforming

Sundanese Script From Palm Leaf To Digital Typography. *Advances In Social Science, Education And Humanities Research*, 509(Icollite), 645–652.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.201215.101>

