

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rachman, Ali, and Inuriya Verawati. "Pentingnya Dukungan Orang Tua Dalam Penguatan Literasi Berbasis Pembiasaan Bagi Siswa Sekolah Dasar: The Importance of Parental Support in Strengthening Habit-Based Literacy for Elementary School Students." *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8.1 (2022): 67-76.
- [2] Oktaviana, Anita. "Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini perspektif hadis." *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4.2 (2021): 145-153.
- [3] I. A. Prasetya, Tursina, and S. Novi, "Penerapan Visual Novel Dari Cerita Rakyat Asal Usul Kota Pontianak," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2015.
- [4] A. Satrio and A. Gafur, "Pengembangan visual novel game mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah menengah pertama," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, p. 1, Apr. 2017, doi: 10.21831/jitp.v4i1.10140.
- [5] R. Rizky, *Panduan Membuat Aplikasi Augmented Reality: Membuat Aplikasi Augmented Reality Sederhana untuk Pemula*. Athana Studio, 2019.
- [6] Suzana, Alwi Marta. "Analisis Dan Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 2.3 (2021): 353-360.
- [7] Fadhillah, Ilham Rizki, Ummul Khair, and Nur Wulan. "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Wisata Dayung Sampan di Kecamatan Silau Laut Berbasis Android." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4.2 (2024): 2619-2631.
- [8] Riadi, Doni. "Perancangan Game RPG (Role Playing Game)" *SIGNA* Berbasis Android. Diss. Universitas Islam Riau, 2022.
- [9] E. Setiawan, U. Syaripudin, and Y. A. Gerhana, "IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA BUKU PANDUAN WUDHU BERBASIS MOBILE ANDROID," no. 1, 2016.
- [10] Fawwaz, Moza Nadindra, Ady Purna Kurniawan, and Anang Sularsa. "Pembuatan Konten Model 3D Augmented Reality Pada Aplikasi Pengenalan Jenis Sampah Untuk Anak 5 Tahun." *eProceedings of Applied Science* 9.3 (2023)
- [11] Olsson, T., & Lindström, M. (2004). Benefits and challenges of using use cases in system engineering. In *Proceedings of the 17th International Conference on Systems Engineering* (pp. 1-12). IEEE

- [12] Musthofa, Nurul, and Mochamad Adhari Adiguna. "Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Computer Kota Tangerang." *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains* 1.03 (2022): 199-207.
- [13] A. Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2024AD.
- [14] Paramita, Indah, Yunita Sari Siregar, and Yessi Fitri Annisah Lubis. "Penerapan Animasi 2D pada Edukasi Safety terhadap Gunung Berapi dengan Metode 2D Hybrid Animation." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8.1 (2024): 11400-11410.
- [15] Sundari, Siti, et al. "Pelatihan Membuat Animasi 3D Dengan SketchUp Di SMK Pantai Labu." *SMART HUMANITY: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1.2 (2024): 91-100.
- [16] G. S. Ardipa, P. N. Crisnapati, I. M. G. Sunarya, and M. W. A. Kesiman, "Augmented reality book - Aurasma," *Karmapati*, vol. 2, no. 6, pp. 27–33, 2015.
- [17] Nurindiyani, Artiarini Kusuma, et al. "Implementasi Agile Scrum Pembuatan Game Visual Novel Cerita Asal Usul Kota Surabaya." *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia* 4.4 (2023): 330-341.
- [18] Hermita, Rani. "Designing a Visual Novel Game in Nusantara Folklore'The Origin of Lake Toba'using Renpy Visual Novel Engine." *Sisfotenika* 11.1 (2020): 47-56.
- [19] Russ Miles and Kim Hamilton. 2006, *Learning UML 2.0*, Brett McLaughlin and Mary T. O'Brien, Eds. Sebastopol, CA, United States of America: O'Reilly Media, Inc.
- [20] P. R. Simamora, S. A. Zega, and S. St, "Perancangan 3D Modeling Dan Vfx Water Simulation Dalam Animasi 3D Berjudul 'Blue & Flash,'" *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 3, no. 2, pp. 2548–6853, 2019.
- [21] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, "Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.