

Daftar Pustaka

- [1] Adya Pratama, Wing Yudha, and Alvanov Zpalanzani. "Perancangan Trading Card Game Wayang "Wayang Warfare"." *Visual Communication Design*, vol. 1, no. 1, 2012.
- [2] Perdana, M.R., Sundawajjaya, A. and Nuraminah, A. (2022) 'Penerapan Algoritma fuzzy mamdani untuk memberikan saran Yang Optimal Dalam Pengambilan Keputusan Pada Permainan Kartu monster', *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(7), pp. 1641–1646. doi:10.25126/jtiik.2022976765.
- [3] Indahsari, L. and Sumirat, S. (2023) 'Implementasi Teknologi augmented reality Dalam Pembelajaran Interaktif', *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 1(1), pp. 7–11. doi:10.61292/cognoscere.v1i1.20.
- [4] S. Safar, J. Permadi, and H. S. Utomo, "Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Siklus Embrio Manusia Berbasis Android," *J. Hum. Teknol.*, vol. 4, no. 1, Dec. 2018, doi: 10.34128/jht.v4i1.41.
- [5] Himawan, A., Ramdhan, N.A. and Wahyuningsih, P. (2024) 'Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Jamur Sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMAN 1 Wanasari Brebes', *JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN MAHASISWA*, 1.
- [6] A. Taskiran, "The effect of augmented reality games on English as foreign language motivation," *E-Learn. Digit. Media*, vol. 16, no. 2, pp. 122–135, Mar. 2019, doi: 10.1177/2042753018817541.
- [7] Dalimunthe, H.F. and Simanjuntak, P. (2023) 'Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android menggunakan augmented reality', *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 9(2). doi:10.33884/comasiejournal.v9i2.7624.

- [8] Sari, I.P. et al. (2023) 'Perancangan sistem Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis virtual reality Dan Augmented Reality', *sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(2), pp. 61–67. doi:10.56211/sudo.v2i2.249.
- [9] Purnomo, F.A. and Nurhidayat, W. (2012) 'Augmented Reality Sebagai Media Informasi Museum Purbakala Sangiran', *ITSMART: Jurnal Teknologi dan Informasi*, 1, pp. 88–93. doi:DOI: <https://doi.org/10.20961/itsmart.v1i2.600>.
- [10] Arum, R.P., Sholehah, A.M. and Fatmawati, F. (2021) 'Pemanfaatan game online Sebagai Permainan EDUKATIF modern Untuk Mengembangkan Kreativitas anak', *Jurnal Buah Hati*, 8(1), pp. 33–48. doi:10.46244/buahhati.v8i1.1342.
- [11] Pelawi, S. (2021) 'Pengaruh Game Online Terhadap psikologi remaja', *SESAWI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 3(1), pp. 87–101. doi:10.53687/sjtpk.v3i1.68.
- [12] Adya Pratama, Wing Yudha, and Alvanov Zpalanzani. "Perancangan Trading Card Game Wayang “Wayang Warfare”." *Visual Communication Design*, vol. 1, no. 1, 2012.
- [13] Wiratama, R. and Fiangga, S. (2024) 'PENINGKATAN PEMBELAJARAN PERSAMAAN LINEAR MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KARTU YU-GI-OH!', *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (SNPP)*, 3.
- [14] SUGANDI, Zain Arif Wildan, et al. Implementasi Konsep Pemrograman Berorientasi Objek Dalam Aplikasi Pembukuan Keuangan Penjual Jus Buah Menggunakan Bahasa Pemrograman Java. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 2022, 8.1: 1-8.
- [15] GITAWAN, Ferdy, et al. APLIKASI PELAPORAN KEUANGAN PADA JAYA NITROGEN BERBASIS MOBILE DAN WEB VIEW. *JUPITER: Jurnal Penerapan Ilmu-ilmu Komputer*, 2023, 9.2.

- [16] Nugroho, A. and Pramono, B.A. (2017) ‘Aplikasi Mobile augmented reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan objek 3d dengan studi Kasus Gedung M Universitas Semarang’, *Jurnal Transformatika*, 14(2), p. 86. doi:10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [17] KAFILAHUDIN, Fahrul Advis; AKBAR, Mutaqin. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality. *sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2024, 3.1: 31-40.
- [18] NOFIAR, Andri, et al. AUGMENTED REALITY STRUKTUR POHON KELAPA SAWIT. Yayasan DPI, 2024.