

DAFTAR PUSTAKA

- A. Ismayani. (2020). Membuat sendiri aplikasi augmented reality. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- A. Zaki. (2015). Membuat game Android dengan Unity 3D. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Adhitya Nazar Pratama, Aprianti Putri Sujana, & Rio Korio Utoro. (2021). Perancangan aplikasi virtual fitting pakaian muslim laki-laki berbasis augmented reality. *E-Proceeding Of Applied Science*, 7(6), Desember.
- Antoros Dwi. (2019). Daftar gambar dan nama pakaian adat tradisional dari 33 provinsi di Indonesia.
- Ayezabu Amanuel. (2022). Supabase vs Firebase: Evaluation of performance and development of Progressive Web Apps. *Metropolia University of Applied Sciences*
- Chai Wei, Sanketi Pannag, Elbouchikhi Ibrahim, Kotwani Sachin, & Tarle Wesley Robert. (2018). Application development platform and software development kits that provide comprehensive machine learning services. *Justia Patent*.
- Christian Bonatti, Lorenzo D'iaz and Marcelo Viana.(2016). WHAT IS ... A Blender?. *Encyclopedia Math*. S.
- Dedynggego, Mohammad, & Affan, M. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar SANGIRA. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 1(2), 45–60.
- Guobin Tan, Mingning Qiu, Lieqian Chen, Sai Zhang, Longzhi Ke, & Jianjun Liu. (2017). Js-K: A nitric oxide pro-drug regulates growth and apoptosis through the ubiquitin-proteasome pathway in prostate cancer cells. *BMC Cancer*.
- Hartanto, & Stefanus Brian Otto. (2019). Pembangunan aplikasi permainan pengenalan pakaian adat Indonesia. (S1 Thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).

- Heru Vitono, Helfi Nasution, & Hengky Anra. (2016). Implementasi markerless augmented reality sebagai media informasi koleksi museum berbasis Android. *Justin*, 4(2).
- Jane Smith, & John Doe. (2020). Understanding the Java SDK. *International Journal Of Software Engineering*, 25(2), 123-135.
- Jos Dirksen. (2014). *Three.js Essentials*. Birmingham B3 2PB, UK. Packt Publishing Ltd
- Misa Br Bukit. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran talking stick pada mata pelajaran IPS tema 7 sub tema 2 indahnya keragaman budaya negeriku kelas IV SD Negeri 040538 Sampun tahun ajaran 2021/2022. (Skripsi, Universitas Quality Berastagi). Universitas Quality Berastagi.
- N. K. Ceryna Dewi, I. B. G. Anandita, K. J. Atmaja, & P. W. Aditama. (2018). Rancang bangun aplikasi mobile Siska berbasis Android. *Sintech Journal*, 1(2), 100-107.
- Prayogi, & Andi Amin. (2023). Pengenalan pakaian adat Kalimantan Selatan menggunakan augmented reality. (Skripsi, Universitas Teknologi Digital Indonesia).
- Rickman Roedavan, Bambang Pudjoatmodjo, & Aprianti Putri Sujana. (2022). Multimedia development life cycle (MDLC). *Multimedia Engineering Technology, School of Applied Science Telkom University*. Bandung, Indonesia.
- Sagala, G., Mesran, M., Sutikno, D. U., Yuhandri, & Suginam. (2017). Perancangan aplikasi pembelajaran pakaian adat asli Indonesia berbasis multimedia dan web menerapkan metode computer assisted instruction (CAI). *Jurikom*, 4(4), 12-15.
- Sandi Maulana, & Taryana Suryana. (2023). Rancang bangun aplikasi augmented reality sebagai simulasi produk ubin kepada konsumen toko bahan bangunan berbasis Android. *Jupiter: Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer*, 3(1).
- Siti Nurajizah. (2016). Implementasi multimedia development life cycle pada

aplikasi pengenalan lagu anak-anak berbasis multimedia. Program Studi Manajemen Informatika – Amik Bsi Jakarta.

Tata Subrati. (2012). Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta : CV Andi Offset.