

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Mustaqim, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," *J. Pendidik. Teknol. Dan Kejur.*, p. 10.
- [2] J. Dobiki, "ANALISIS KETERSEDIAN PRASARANA PERSAMPAHAN DI PULAU KUMO DAN PULAU KAKARA DI KABUPATEN HALMAHERA UTARA," vol. 5, p. 9, 2018.
- [3] Mulyati, "DAMPAK SAMPAH TERHADAP KESEHATAN LINGKUNGAN DAN MANUSIA," Open Science Framework, preprint, Sep. 2021. doi: 10.31219/osf.io/udesb.
- [4] "idtesis-com-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-perilaku-masyarakat-dalam-membuang-sampah-.pdf."
- [5] C. O. Karundeng, D. J. Mamahit, and B. A. Sugiarto, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, Aug. 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20852.
- [6] F. Kurniawan and A. A. Fajrin, "APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN JENIS SAMPAH BERBASIS ANDROID," vol. 06, no. 01, p. 7, 2022.
- [7] H. Gunawan, E. V. Haryanto, and M. B. Akbar, "MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID," p. 12.
- [8] A. Wafiah, "INFORMASI OBAT CAIR UNTUK ANAK MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID," vol. 1, p. 6, 2021.
- [9] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, Dec. 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [10] M. B. Wiryawan, "User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual," *Humaniora*, vol. 2, no. 2, p. 1158, Oct. 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i2.3166.
- [11] I. G. S. Rahayuda and N. P. L. Santiari, "Evaluasi Desain Antarmuka Sistem Informasi Bencana Menggunakan Aturan Theo Mandel," *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 3, p. 579, Jun. 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021834389.
- [12] N. A. Ali, A. M. S. Rahma, and S. H. Shaker, "3D Textured Model Encryption Using 2D Logistic and 3D Lorenz Chaotic Map," *Syst. Eng.*, vol. 21, no. 4, p. 14, 2021.
- [13] H. W. Wulur, S. Sentinuwo, and B. Sugiarto, "Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara," *J. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 1, Nov. 2015, doi: 10.35793/jti.6.1.2015.9953.
- [14] I. B. M. Mahendra, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK," p. 5.
- [15] R. Robianto, "PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS CROSS-PLATFORM SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI," p. 9, 2020.
- [16] R. Roedavan, A. Pratondo, R. K. Utoro, and A. P. Sujana, "Zetcil: Game Mechanic Framework for Unity Game Engine," *IJAIT Int. J. Appl. Inf. Technol.*, p. 96, Jul. 2020, doi: 10.25124/ijait.v3i02.2779.
- [17] A. P. Gehred, "Canva," *J. Med. Libr. Assoc.*, vol. 108, no. 2, Apr. 2020, doi: 10.5195/jmla.2020.940.
- [18] A. P. Wibawa, M. Ashar, and S. Patmanthara, "Transfer Teknologi Pembuatan Curriculum Vitae Dan Poster Untuk Siswa Pondok Pesantren Al-Munawwaroh," *Belantika Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 77–81, Apr. 2021, doi: 10.47213/bp.v4i2.107.
- [19] D. Sumardani, R. R. Saraswati, A. Putri, F. Bakri, and D. Mulyati, "SYSTEM IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY APPLICATION IN STUDENT WORKSHEET," *J. Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 10–18, Jan. 2020, doi: 10.36987/informatika.v8i1.1449.
- [20] E. Widjajanti, "PENANGANAN LIMBAH LABORATORIUM KIMIA*)," p. 8.