

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Rusliwa Somantri, "MEMAHAMI METODE KUALITATIF," 2005.
- [2] T. Buana Ayu and N. Wijaya, "2 ND MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023 PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID", [Online]. Available: <https://www.payoprint.id/>.
- [3] A. Chusnan Widodo and E. Gustru Wahyuni, "Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi."
- [4] "IMPLEMENTASI METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA PERANCANGAN APLIKASI *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN BENDA MUSEUM (STUDI KASUS: MUSEUM SEPULUH NOPEMBER SURABAYA)."
- [5] L. Leliavia, "Literature Review: Media Pembelajaran *Augmented reality* (AR) Sebagai Inovasi di Era Revolusi Industri 4.0," *Khatulistiwa Profesional: Jurnal Pengembangan SDM dan Kebijakan Publik*, vol. 4, no. 1, 2023, doi: 10.62099/khapro.v4i1.41.
- [6] T. Zebua, B. Nadeak, and S. Bahagia Sinaga, "Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," *Agustus*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [7] L. Rezaldi, M. A. Nugroho, P. Dian, and W. Anggoro, "Implementasi Vuforia Pada Aplikasi Augmented-Reality Pembelajaran Sistem Tata Surya," vol. 1, no. 2.
- [8] R. H. Demolingo and S. Remilenita, "Strategi Penerapan Metaverse Tourism Pada Pameran Ruang ImersifA Di Museum Nasional Jakarta," vol. 6, p. 2023.
- [9] P. Sukarno et al., "Penerapan dan Pelatihan Sistem Smart Aquaculture untuk Budidaya Ikan dalam Biofloc di SEIN Farm Kota Bandung," *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 7, no. 2, Apr. 2023, doi: 10.30651/aks.v7i2.11532.
- [10] A. Kurniaji et al., "NILA (*Oreochromis niloticus*) YANG DIPELIHARA PADA KEPADATAN BERBEDA DENGAN SISTEM BIOFLOK GROWTH AND FEED CONSUMPTION ON TILAPIA FISH CULTURED AT DIFFERENT DENSITIES BY USING BIOFLOCK SYSTEM."