

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I., Rahmanto, Y., Pratama, D., & Borman, R. I. (2021). Development of augmented reality application for introducing tangible cultural heritages at the lampung museum using the multimedia development life cycle. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 13(2), 187–194. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v13i2.859.187-194>
- Andri Priyatna. (2013). *Pahami gaya belajar anak : memaksimalkan potensi anak dengan modifikasi gaya belajar* . Elex Media Komputindo.
- Arslan, R., Kofoglu, M., & Dargut, C. (2020). Development of augmented reality application for biology education. *Journal of Turkish Science Education*, 17(1), 62–72. <https://doi.org/10.36681/tused.2020.13>
- Artaty Zega, S., Julyfer, G. P., NazarH, I., & Aditya, W. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 6(1), 1–11. <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Bujuri, D. A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. IX(1), 37. [www.ejournal.almaata.ac.id/literasi](http://www.ejournal.almaata.ac.id/literasi)
- Cahyono, N., & Candrahutomo, R. B. (2023). PENGUJIAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SAVE THE PLANET DENGAN METODE ALPHA DAN BETA TESTING. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 1).
- Dalle, J., Abdul Mutalib, A., Saad, A. L., Ayub, M. N., Abdul Wahab, A. W., & Nasralla, A. M. H. (2015). Usability considerations make digital interactive book potential for inculcating interpersonal skills. *Jurnal Teknologi*, 77(29), 63–68. <https://doi.org/10.11113/jt.v77.6837>
- Garzón, J. (2021). An overview of twenty-five years of augmented reality in education. In *Multimodal Technologies and Interaction* (Vol. 5, Issue 7). MDPI AG. <https://doi.org/10.3390/mti5070037>
- Hardiyanto, S., Pulungan, D., Muhammadiyah, U., & Selatan, T. (n.d.). *Komunikasi Efektif Sebagai Upaya Penanggulangan Bencana Alam di Kota Padangsidempuan*.
- Hendajani, F., Hakim, A., Lusita, M. D., Saputra, G. E., & Ramadhana, A. P. (2018). 3D animation model with augmented reality for natural science learning in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1013(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1013/1/012154>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Ismi, D. P., Normawati, D., Hendri, A., & Jones, S. (2019). *Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan; Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*. 521–532. <http://mitigasibencanaindo.000webhostapp.com/index.html>

Komang Sukendra, I., & Kadek Surya Atmaja, Mp. I. (2020). *INSTRUMEN PENELITIAN*.

Saputri, I. A., & Afifah, D. R. (2019). GAYA BELAJAR ANAK USIA DINI KELOMPOK B TK MARGOBHAKTI KOTA MADIUN. *Children Advisory Research and Education Jurnal CARE*, 6(2), 2019. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>

Sari, P. (2019). MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan) ANALISIS TERHADAP KERUCUT PENGALAMAN EDGAR DALE DAN KERAGAMAN GAYA BELAJAR UNTUK MEMILIH MEDIA YANG TEPAT DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1). <http://ejournal.insud.ac.id/index.php/mpi/index>

Snadhika Jaya, T., Studi Manajemen Informatika, P., Ekonomi dan Bisnis, J., & Negeri Lampung JlnSoekarno, P. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 03(02).

Tauhid, S., Shah, U., Khan, F., Khan, A. W., & Mardan, U. (2016). *An Innovative Approach to Investigate Various Software Testing Techniques and Strategies Internet of Things meets Bigdata and Cloud Computing View project*. <https://www.researchgate.net/publication/303280520>

