

DAFTAR PUSTAKA

- Latifah, A., Tresnawati, D., & Hariyana. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Tanaman Daun Herbal. *Algoritma*, 19(2), 1138. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1138>
- Normah, Rifai, B., Vambudi, S., & Maulana, R. (2022). Analisa sentimen perkembangan VTuber dengan metode Support Vector Machine berbasis SMOTE. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 8(2). <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Penagemanan, J. I. H. (2022). *Evaluasi Adalah: Pengertian, Tujuan, Tahapan, dan Contoh*. Diakses pada 28 November 2023, dari <https://mediaindonesia.com/humaniora/538992/evaluasi-adalah-pengertian-tujuan-tahapan-dan-contoh>
- Sabrina, F. M. (2022). *Dasyatnya manfaat briefing*. Diakses pada 28 November 2023, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-jakarta1/baca-artikel/15325/Dasyatnya-Manfaat-Briefing.html#:~:text=Briefing%20adalah%20memberikan%20penjelasan%2Dpenjelasan,untuk%20memberikan%20penerangan%20secara%20ringkas>.
- Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press.