

## DAFTAR PUSTAKA

- Farhany, N. M., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2019). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Museum Fatahillah Dan Museum Wayang Menggunakan Metode Markerless. *Jurnal ELTIKOM*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v3i2.140>
- Gultom, M. S., & Simanjuntak, P. (2021). *PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA PRODUK KEMASAN. 01*, 53–61.
- Karisman, A. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6(1), 18–30. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v6i1.166>
- Lestari, A. A., Nyoto, R. D., & Sukamto, A. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Pengenalan Alat Indra Manusia Dengan Menggunakan Metode Marker. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 6(1), 32. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i1.23740>
- Maharani, M. A. (2018). *ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMAS DENGAN CODEIGNITER DAN LARAVEL* (L. Hakim (ed.)).
- Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i1.1052>
- Mubarak, Z. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang 3D Berbasis Android Dengan Memanfaatkan Augmented Reality. *Ubiquitous: Computers and Its Applications Journal*, 2, 29–38. <https://doi.org/10.51804/ucaiaj.v2i1.29-38>
- Nadia, F. (2019). *Android application development for rookies with database*.
- Oktavia, C. A., Setiawan, R. F., & Christianto, A. (2019). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Ruangan Menggunakan Marker 3D Objects Tracking. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pramono, A., & Setiawan, M. D. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 54. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i1.12573>
- Pranatawijaya, V. H. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Menu Rumah Makan. *Jurnal Teknologi Informasi Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(1), 21–29. <https://doi.org/10.47111/jti.v14i1.628>

- Putra, P. B. A. A. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Media Promosi Penjualan Rumah. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(2), 142–149. <https://doi.org/10.47111/jti.v14i2.1163>
- Rachmanto, A. D., & Noval, M. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D*, IX(1), 29–37.
- Raharjo, K., Pribadi, J. D., & Malang, S. J. (2019). *PEMBUATAN MEDIA PROMOSI E-CATALOGUE MELALUI INSTAGRAM DENGAN MENGGUNAKAN CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN Administrasi Niaga*, Politeknik Negeri Malang. 479–482.
- Saputri, S., & Sibarani, A. J. P. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 9(1), 15–24. <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2362>
- Setiawan, A., Rostianingsih, S., & Widodo, T. R. (2018). Implementation of Chemical Reaction Based on Augmented Reality. *Advances In Natural And Applied Sciences*, 12(4), 22–26. <https://doi.org/10.22587/anas.2018.12.4.5>
- Sulistiyowati, N., Dewanto, F. M., & Waliyansyah, R. R. (2020). (JUSS) *Jurnal Sains dan Sistem Informasi ISSN 2614-8277 (online) IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS ANDROID SEBAGAI (JUSS) Jurnal Sains dan Sistem Informasi ISSN 2614-8277 (online)*. 3(1), 1–6.
- Tujni, B., & Hutrianto, H. (2020). Pengembangan Perangkat Lunak Monitoring Wellies Dengan Metode Waterfall Model. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 22(1), 122–130. <https://doi.org/10.33557/jurnalatrik.v22i1.862>
- Yulisman, Y., Fonda, H., & Yolanda, A. K. (2020). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Android (Studi Kasus: SD Anugrah Plus Pekanbaru). *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 56–64. <https://doi.org/10.33060/jik/2020/vol9.iss2.163>