

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, G. Y., Andryana, S., Fakultas, ), Komunikasi, T., Informatika, D., Nasional, U., Sawo Manila, J., Minggu, P., Selatan, J., Khusus, D., & Jakarta, I. (n.d.). *AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER DENGAN FAST CORNER DAN NATURAL FEATURE TRACKING*.
- Alief Wicaksana, R., & Pangaribuan, H. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF ALFABET DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. *JURNAL COMASIE*.
- Asry, A. I. (2019). *Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada Maket Rumah Virtual* (Vol. 1, Issue 2).
- Dadi Riskiono, S., Susanto, T., & Kristianto, dan. (2020). *RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HEWAN PURBAKALA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY* (Vol. 5, Issue 2).
- Eko Prasetyo, S. (2021). *Perancangan Buku Foto sebagai Media Pengenalan Tempat Nongkrong pada Kota Batam Menggunakan Metode MDLC* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.uib.ac.id/index.php/combindes>
- Fadli, M., Mulawarman, U., Studi, P., & Komputer, I. (2019). Penerapan Markerless Augmented Reality Untuk Pengenalan Alfabetik Beserta Objek Pada Anak Berbasis Android Indah Fitri Astuti. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1).
- Fakhrudin, A., & Yamtinah, S. (2017). *IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY IN NATURAL SCIENCES LEARNING OF ELEMENTARY SCHOOL TO OPTIMIZE THE STUDENTS' LEARNING RESULT* (Vol. 6, Issue 2). [www.iojpe.org](http://www.iojpe.org)

- Gunawan Dan, A., & Riadin, A. (2020). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ADOBE PHOTOSHOP DI SMK KARSA MULYA PALANGKA RAYA* *The Implementation Of Learning Media Using Video To Improve Adobe Photoshop Learning Outcomes At Smk Karsa Mulya, Palangka Raya* (Vol. 5). <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/indeXI.php/bitnet>
- Kebudayaan, D., Nasril, O. :, & Aribah, G. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LINIERITAS BIDANG STUDI PADA KEMENTERIAN PENDIDIKAN. In *JURNAL LENTERA ICT* (Vol. 4, Issue 1).
- Rachmanto, A. D., & Sidiq Noval, M. (2018). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROMOSI UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG MENGGUNAKAN UNITY 3D. In *Jurnal FIKI: Vol. IX* (Issue 1). <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>
- Rahman, A., Ernawati, & Coastera, F. F. (2014). Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality. *Jurnal Rekursif*, 2(2), 63–71.
- Rianto, N., Sucipto, A., & Dedi Gunawan, R. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan). In *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* (Vol. 2, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Rosiska, E. (2016a). Perancangan dan Implementasi Wisata Batam Berbasis Android. • 12 *TELCOMATICS*, 1(1), 12–20.
- Selamet Riadi, A., & Radiyah, U. (2018). *APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA SEJARAH KOTA TUA JAKARTA BERBASIS AUGMENTED REALITY* (Vol. 10, Issue 2). [www.3dwarehouse.sketchup.com](http://www.3dwarehouse.sketchup.com).

- Solusi, T., Non, P., Yahya, L., & Nur, A. M. (2018). Pengaruh Aplikasi C# dalam Proses Perhitungan Numerik. *Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 1(2), 79–87. <https://doi.org/10.29408/jit.v1i2.901>
- Supriadi Chan, A., & Utna Sari, I. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kuliner Halal Berbasis Android Pada Negara Singapura. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 9(2). <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Syafrizal, A., Rifqo, M. H., Ardiansyah, M., Id, A. A., & Id, M. A. (2018). Telp (0736) 227665, Fax (0736). In *JTIS* (Vol. 1, Issue 2). <http://www.jurnal.umb.ac.id/index.php/JTIS>
- Wira, D., Putra, T., & Andriani, R. (2019). *Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD*. 7(1).