

DAFTAR PUSTAKA

- Andrea, R., Yulsilviana, H. E., Luhut, D., Informatika, T., Widya, S., Dharma, C., & Informatika, M. (2017). *Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android*.
- Arif, M. F., Wibowo, S., Nada, N. Q., Informatika, S., Teknik, F., & Semarang, U. P. (2022). *PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL GAMELAN JAWA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY*. 3(1), 1–7.
- Goliat, H., & Windriyani, P. (2022). *Pengenalan Kain Ulos di Daerah Kabupaten Toba Samosir Menggunakan Realitas Tertambah Berbasis Android*. 8(2).
- Lahinta, A. (2021). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DENGAN METODE MARKER BASED TRACKING*. 1(2), 13–23.
- Maranti, O. S., Ramdhani, L. S., Nugraha, R., & Rizal, K. (2018). RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAfile:///F:/ /Jurnal Bruff/sistem informasi.pdfAN PINJAMAN KOPERASI BERBASIS MOBILE PADA KOPERASI PKK SEJAHTERA SUKABUMIfile:///F:/ /Jurnal Bruff/sistem informasi.pdf. *Swabumi*, 6(1), 72–77.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/swabumi/article/view/3318/2090>
- Masrura, A. F., & Anistyasari, Y. (2022). Implementasi Augmented Reality Marker Based Tracking pada Aplikasi Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional Bonang Jawa Berbasis Android. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 3(03), 287–299. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v3n03.p287-299>

- Muhammad Akbarri Batubara, Rika Rosnelly, L. W. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Media Pengenalan Adat Istiadat dan Budaya Sumatera Utara Berbasis Android. *Jurnal Voice Of Informatics (VOI)*, 11, 35–48. <https://voi.stmik-tasikmalaya.ac.id/index.php/voi/article/view/262>
- Muhammad, D., Wardhono, W. S., & Afirianto, T. (2018). Analisis Penerapan Markerless Augmented Reality pada Video Game Memancing dengan Pendekatan Simultaneous Localization and Mapping (SLAM). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(12), 7083–7087.
- Muhammad Rizky Mubaraq, Helmi Kurniawan, A. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android. *IT Journal*, 6(1), 89–98.
- Riyadi, T. A. (2022). Pengaruh File Apk Terhadap Keamanan Sistem Operasi Android Berdasarkan Analisis Statik dan Dinamik. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 6(2), 6–11. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/infotekjar/article/download/4677/pdf>
- Saputra, F. E., Sasmito, A. P., & Wahid, A. (2021). *JAWA TIMUR MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. 5(2).
- Setyawan, R. A., Studi, P., Multimedia, T., Informatika, T., Batam, P. N., Dzikri, A., Studi, P., Multimedia, T., Informatika, T., & Batam, P. N. (2016). *ANALISIS PENGGUNAAN METODE MARKER TRACKING PADA*. 7(1), 295–304.

Silitonga, P. D., Gultom, D., & Sri Morina, I. (2021). Pengenalan Rumah Adat Sumatera Utara Menggunakan Augmented Rality Berbasis Android. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 19(2), 82–86.
<https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v20i2.276>

Sofiudin, M., Akhriza, T. M., & Widarti, D. W. (2019). Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Buku Pengenalan Alat Musik Modern Untuk Anak. *Jurnal Teknika*, 11(1), 1050.
<https://doi.org/10.30736/jt.v11i1.281>