

DAFTAR PUSTAKA

- Agnew, P. W., & Kellerman, A. S. (2008). Fundamentals of multimedia. In *Multimedia Technologies: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (Vol. 1). <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-953-3.ch001>
- Albahari, J. A. & B. (2012). C# 7.0 In a Nutshell. In *Naturschutz und Landschaftsplanung* (Vol. 44, Issue 10).
- Chan, J. (2014). Learn Python in one day and learn it well: Python for beginners with hands-on project: the only book you need to start coding in Python immediately. *Learn Coding Fast*, 123.
- Dianrizkita, Y., Seruni, H., & Agung, H. (2018). Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented Reality Pada Bangun Ruang. *Jurnal Simantec*, 6(3), 121–128.
- DiMarzio, J. F. (2016). Beginning Android® Programming with Android Studio. In *Beginning Android® Programming with Android Studio*. <https://doi.org/10.1002/9781119419334>
- Eh Phon, D. N., Ali, M. B., & Halim, N. D. A. (2014). Collaborative *augmented reality* in education: A review. *Proceedings - 2014 International Conference on Teaching and Learning in Computing and Engineering, LATICE 2014*, 78–83. <https://doi.org/10.1109/LaTiCE.2014.23>
- Elfarina, A. S., & Rinaldi, D. (2019). *Penerapan Augmented Reality Pada Game POKEMON GO 1. XX(X)*, 1–7.

- Enterprise, J. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator*. 214.
- Fendi, K. (2019). Perkembangan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Noviembre 2018, LX(1)*, 1. <https://www.gob.mx/semar/que-hacemos>
- Finnegan, T. (2013). *Unity Android Game Development by Example Beginner 's Guide*.
<https://books.google.pt/books?id=Ux9uAgAAQBAJ&pg=PT34&dq=unity+android&hl=pt-PT&sa=X&ved=2ahUKEwi2mZjT6oftAhVHzhokHR7RCioQ6AEwA3oEC>
[AUQAg#v=onepage&q=unity android&f=false](https://books.google.pt/books?id=Ux9uAgAAQBAJ&pg=PT34&dq=unity+android&hl=pt-PT&sa=X&ved=2ahUKEwi2mZjT6oftAhVHzhokHR7RCioQ6AEwA3oEC)
- Herdian, C. A. (2020). *Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer*. *1(2)*, 60–64.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/79fy2>
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknik Informatika UNIS JUTIS*, *6(1)*, 2252–5351. www.ccsenet.org/cis
- Horton, J. (2015). *Learning Java by Building Android Games*.
- Jeff Friesen. (2013). *Learn Java for Android Development*.
- Kim, M., & Cheeyong, K. (2015). *Augmented reality fashion apparel simulation using a magic mirror*. *International Journal of Smart Home*, *9(2)*, 169–178.

<https://doi.org/10.14257/ijsh.2015.9.2.16>

- Krisnandry, F., & Syamsul Bahri. (2020). *IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) PADA APLIKASI SMART BOOK REAKSI REDOKS DAN ELEKTROKIMIA MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING BERBASIS DESKTOP*. 08(01), 190–196.
- Kristian, M., Fitri, I., & Gunaryati, A. (2020). *Implementation of Augmented Reality for Introduction To Android Based Mammalian Animals Using The Marker Based Tracking Method*. 03(01), 1–6.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Le, D., Le, C., Tromp, J., & Nhu, N. G. (2018). Emerging Technologies for Health and Medicine. In *Emerging Technologies for Health and Medicine* (Issue September 2019). <https://doi.org/10.1002/9781119509875>
- Liu1, X., Sohn, Y.-H., & Park, D.-W. (2018). Application Development with Augmented Reality Technique using Unity 3D and Vuforia. *International Journal of Applied Engineering Research*, 13(21), 15068–15071.
<http://www.ripublication.com>
- Mertayasa, I. G. A., & Komalawati. (2019). Analisis Menu Dalam Meningkatkan Penjualan Makanan Pada Coffee Shop Restoran Puri Saron Denpasar-Bali. *Jurnal Ekonomi Dan Pariwisata*, 14(2), 155–167.
<https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/view/820>

- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Novianti, D., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Berbasis Web Untuk Pemilihan Café Menggunakan Metode SMART (Simple Multi-Attribute Rating Technique) (Studi Kasus : Kota Samarinda). *Prosiding Seminar Sains Dan Teknologi FMIPA Unmul*, 1(3), 464.
- Nugraha, A. M. T., Saputra, A. Y., & Dewi, R. S. (2020). Software Development Website Inventaris Pada Pusat Perbelanjaan XYZ. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(1), 28. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i1.1862>
- RAHAYU, D. I. (2014). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *ANALISIS KEPUASAN NASABAH TERHADAP KUALITAS PELAYANAN PADA PT BANK NEGARA INDONESIA (PERSERO) Tbk (Studi*, 564, 1–73.
- Sabdah, S. (2019). Desain Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament. *Shautut Tarbiyah*, 25(1), 135. <https://doi.org/10.31332/str.v25i1.1368>
- Sari, D. I. P., & Putri, A. D. (n.d.). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PUZZLE DAN KUIS ARAB MELAYU*. Retrieved January 6, 2022, from <https://dafunda.com/teknopenerapan-teknologi-augmented-reality/>

- Satria, B., & Prihandoko, P. (2018). Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis *Augmented Reality*. *Sebatik*, 19(1), 1–5. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v19i1.88>
- Setiyani, L. (2019). [*Software Engineering*] Lila Setiyani , S . T , M . Kom. May, 20–25.
- Setyawan, R. A., & Dzikri, A. (2016). Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 295. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.517>
- Sinicki, A. (2017). Learn Unity for Android Game Development. In *Learn Unity for Android Game Development*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-2704-6>
- Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algorithm/article/download/3148/1871>
- Trisnadoli, A. (2021). *Implementasi Extreme Programming (XP) Agile Software Development pada Pengembangan Sistem Informasi KELUARGAKU*. 6(2), 305–311. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika305>
- Verma, S., & Sharma, D. (2019). *Research Article a Review Paper on Basic Workspace of Adobe Photoshop*. October 2003.

- Violitta Yesmaya, Devin, Aldo Biondy Roesli, & Radik Primaguna. (1858). Aplikasi Menu Restoran Sushi Jepang Menggunakan Augmented Reality (AR). *Jurnal Telematika*, 14(1), 37–42.
- Wahyudi, A. K., Kairupan, Y. J., & Masengi, Y. C. (2018). Alat Peraga Jantung Manusia Berbasis Augmented Reality dengan Menggunakan Teknik 3D Object Tracking. *CogITo Smart Journal*, 4(1), 46.
<https://doi.org/10.31154/cogito.v4i1.101.46-59>
- Wahyuningsih, T., Pratiwi, T. Y., Pariwisata, A., Bhakti, M., Pariwisata, A., Bhakti, M., Carte, A., & Tamu, K. (2021). *VARIASI MENU ALA CARTE DALAM MENUNJANG KEPUASAN* Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui variasi menu dan menu ala carte yang disajikan untuk menunjang kepuasan tamu yang datang berkunjung ke Nava Hotel Tawangmangu . Penelitian ini dilakukan di N. 2(November).
- Yongky, A. D. P. (2022). *AUGMENTED REALITY PENGENALAN OBJEK 3D HARDWARE*. 01, 29–41.
- Yuni Sugiarti. (2013). Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB. 6. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, Cited by 449 (49.89 per Year).
- Zhu, K. (2016). Panel: Virtual reality and augmented reality for education. *SA 2016 - SIGGRAPH ASIA 2016 Symposium on Education: Talks, June*, 2–4.
<https://doi.org/10.1145/2993363.3006041>
- Zulkifli. (2018). *RANCANG BANGUN WEBSITE E-LEARNING DENGAN*

PEMODELAN UML. 10(2), 1–15.