

## DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 122–131.  
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/viewFile/370/279>
- Annisa, A., Hiron, N., Adi, M., & Anshary, K. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Konversi Bahasa Isyarat Ke Abjad Dan Angka Berbasis Augmented Reality Dengan Teknik 3D Object Tracking*. 2(1), 25–29.
- Chandra, H. (2011). *Google Sketchup 8 untuk Orang Awam*. Maxikom.
- Ericksoon, H. A., Kuswardayan, I., & Suciati, N. (2016). *Rancang Bangun Game Berhitung Spaceship dengan Pengendali Suara Menggunakan Speech Recognition Plugin pada Unity*. 5(2).
- Fadhilah, R. F., Suciati, N., & Khotimah, W. N. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Piano Virtual Menggunakan Teknologi Augmented Reality dan Vuforia SDK. *Jurnal Teknik ITS*, 5(2). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v5i2.17122>
- Ginting, S. L. B., Pamungkas, M., & Ginting, Y. R. (2018). Metode Markerless Untuk Membangun Aplikasi Pemandu Wisata Wilayah Ciayumajakuning Berbasis Mobile Android. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 65–78.  
<https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.494>

- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72.  
<https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Hardiansyah, A. (2017). *Designing Android Based Augmented Reality Location-Based Service Application*. 2(2), 110–115.  
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.115>
- Harjunada, M. I., Arwani, I., & Marji. (2017). Pembangunan Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Rehabilitasi Terkilir pada Pergelangan Kaki. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 1(4), 298–306.
- Hotma pangaribuan, R. A. W. (2020). *RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF ALFABET DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. 02.
- Maulana, G. G. (2017). Penerapan Augmented Reality Untuk Pemasaran Produk Menggunakan Software Unity 3D Dan Vuforia. *Jurnal Teknik Mesin*, 6(2), 13.  
<https://doi.org/10.22441/jtm.v6i2.1184>
- Mufreni, A. N. (2016). (*STUDI KASUS TEH HIJAU SERBUK TOCHA*).  
2(November), 48–54.
- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi Augmented

Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81–89. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.4.1.81-89>

Naili, I., Aini, Q., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking*. 4, 178–184. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1875>

Oktavia, C. A., Setiawan, R. F., & Christianto, A. (2019). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Ruangan Menggunakan Marker 3D Objects Tracking. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 13(1), 53. <https://doi.org/10.32815/jitika.v13i1.332>

Pangaribuan, H. (2019). *Optimalisasi Deteksi Tepi Dengan Metode Segmentasi Citra*. 4(1).

Pramana, B. (2016). *Digital Imaging (Skandal Dan Kejujuran Fotografi Jurnalistik)*. 19, 27–34.

Rawis, Z. (2018). *Penerapan Augmented Reality Berbasis Android untuk Pakaian Adat Tountemboan*. 13(3). <https://doi.org/10.1080/0163638980190306>

Rosa A.S, M. shalahudid. (2016). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK (TERSTRUKTUR dan BERORIENTASI OBJEK)* (September). Informatika Bandung.

- Sari, J. P., & Erlansari, A. (2014). *DENGAN PENERAPAN AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE MARKERLESS BERBASIS ANDROID ( Studi Kasus : Pencarian Perangkat Daerah Kota Bengkulu )*. 2(November), 81–91.
- Sirumapea, A., Ramdhan, S., & Masitoh, D. (2017). Aplikasi Augmented Reality Katalog Baju Menggunakan Smartphone Android. *Aplikasi Augmented Reality Katalog Baju Menggunakan Smartphone Android*, 7(2), 1–6.
- Ukkas, M. I., & Andrea, R. (n.d.). *IMPLEMENTASI MARKERLESS TRACKING AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN ORGAN DALAM TUBUH 3D GOOGLE SKETCHUP*.
- Zuniargoprabowo, A., Satoto, K. I., Martono, K. T., Studi, P., Komputer, S., Teknik, F., Diponegoro, U., & Reality, A. (2015). *PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI PENJUALAN RUMAH*. 3(1), 161–170.