

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldi, A., Anugraha, D. M., Prakoso, G., Erdiham, K. N., & Priyana, R. (2017). Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less Augmented Reality Berbasis Android. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i1.1312>
- Ambarwulan, D., & Mulyati, D. (2016). The Design of Augmented Reality Application as Learning Media Marker-Based for Android Smartphone. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(1), 73–80. Retrieved from p-issn: 2461-0933 %7C e-ISSN: 2461-1433
- Andriyadi, A. (2010). *PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA BROSUR UNTUK MEDIA PERIKLANAN MOBIL SECARA VIRTUAL*. 9(1), 288.
- Ardhianto, E. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Dinamik-Jurnal Teknologi ...*, 17(2), 107–117. Retrieved from <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/ft11/article/view/1658>
- Ceryna Dewi, N. K., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100–107. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i1.291>
- FAKHRUDIN, A., YAMTINAH, S., & RIYADI, R. (2017). Implementation of Augmented Reality Technology in Natural Sciences Learning of Elementary School To Optimize the Students' Learning Result. *Journal Plus Education*, 19(1/2018), 92–102. <https://doi.org/10.24250/jpe/1/2018/af/sy/rr>
- Firmantoro, K., Anton, & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi interaktif pengenalan hewan untuk pendidikan anak usia dini. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, XIII(No. 2 September 2016).
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML ( Unified Modelling Language ). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*, 6(1), 1–15.
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN SISTEM IFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *KHATULISTIWA INFORMATIKA*, 04(2), 107–116. <https://doi.org/10.2135/cropsci1983.0011183x002300020002x>
- Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64–77.
- Huda, N., & Purwaningtias, F. (2017a). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Pembelajaran Matematika Menggunakan 3 (Tiga) Bahasa pada Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional IIB Darmajaya*, 1(1), 1–9. Retrieved from <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/744/479>
- Huda, N., & Purwaningtias, F. (2017b). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 6(2), 116.

<https://doi.org/10.32736/sisfokom.v6i2.257>

- Ibrahim, A., Maldanop, A., & Nurhidayati, Y. (2017). Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Pemakaian Ruang Kelas Pada Kampus Fasilkom Unsri Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 9(2), 1271–1276.
- Ika, O., Nugroho, A., & Racma, D. F. (2018). Rancang Bangun Pengenalan Jenis Wayang Kulit Berbasis Augmented Reality. 10(2), 99–112.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika Pengembangan IT (JPIT)*, 3(2), 45–46. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.647>
- Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20852>
- Kustijono, R., & Hakim, S. R. (2014). Pengaruh Intensitas Cahaya Dan Jarak Pada Sistem Augmented Reality Objek Animasi. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 4(2), 8. <https://doi.org/10.26740/jpfa.v4n2.p8-14>
- Mongilala, M. M., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 465–474. <https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27649>
- Pramono, A. (2013). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ELTEK*, 11(01), 1693–4024.
- Putra, H. N. (2018). Implementasi Diagram UML ( Unified Modelling Language ) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya. *Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.1016/j.mcna.2012.10.011>
- Rahman, A., Ernawati, & Coastera, F. F. (2014). Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality. *Jurnal Rekursif*, 2(2), 63–71.
- Saputra, G. E., & Pratama, E. (2018). Perancangan Aplikasi Pengenalan Negara-Negara Menggunakan Metode Markerless Pada Smartphone Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 17(1), 63–73. Retrieved from <http://www.ejournal.jak-stik.ac.id/index.php/komputasi/article/view/2349/1968>
- Saputra, Y. A. (2014). Implementasi augmented reality (ar) pada fosil purbakala museum geologi bandung Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ). *Implementasi Augmented Reality (Ar) Pada Fosil Purbakala Museum Geologi Bandung Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika ( KOMPUTA )*, 1–8.
- Satria, B., & Prihandoko. (2018). Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality. *Universitas AMIKOM Yogyakarta*, 1–5.
- Siswanti, S., & Handoko, T. (2016). Deteksi Keypoint Pada Markerless Augmented

- Reality Untuk Design Furniture Room. *Jurnal Komputer Terapan*, 2(2), 179–194.
- Sujati, D. A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2016). Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Satelit Astronomi NASA dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 249. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.2.2016.249-258>
- Suryanto, T., Utami, E., & Fatta, H. Al. (2014). RANCANG BANGUN VIRTUAL GAMELAN MOBILE MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. *JURNAL DASI*, 15(Maret), 38–47. Retrieved from <https://sukunya055.wordpress.com/บทความของเทคโนโลยี-augmented-reality/>
- Waluya, B. (2016). Peta, Globe, dan Atlas. Retrieved from [http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/TEMPAT\\_RUANG\\_DAN\\_SISTEM\\_SOSIAL/BBM\\_2.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/TEMPAT_RUANG_DAN_SISTEM_SOSIAL/BBM_2.pdf)
- Yahya, & Nur, A. M. (2018). Pengaruh Aplikasi C# Dalam Proses Perhitungan Numerik Terhadap Solusi Persamaan Non Linier. *Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 1(2), 72–80.
- Yulia, & Silalahi, M. (2019). Perancangan Game Matematika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, 1(2), 78–85.