

DAFTAR PUSTAKA

- Afirianto, T., Wardhono, W. S., Pelealu, B. N., & Akbar, M. A. (2021). Media Pembelajaran Calistung Hewan Berteknologi Augmented Reality untuk Menarik Minat Belajar Anak. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 381. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824510>
- Andrea, R., Lailiyah, S., Agus, F., & Ramadiani. (2019). “Magic Boosed” an elementary school geometry textbook with marker-based augmented reality. *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 17(3), 1242–1249. <https://doi.org/10.12928/TELKOMNIKA.v17i3.11559>
- Arief, U. M., Wibawanto, H., & Nastiti, A. L. (2019). *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3D*.
- Delgado, A., & Antunez-Manguina, C. . (2020). Web System Design for Human Resources Management in an SME in the Textile Sector. *Journal of Emerging Trends in Engineering Research*, 8(4), 1471–1478.
- Farhany, N. M., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2019). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Museum Fatahillah Dan Museum Wayang Menggunakan Metode Markerless. *Jurnal ELTIKOM*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v3i2.140>
- Firly. (2019). *Android Application Development for Rookies with Database*.
- Gargrish, S., Mantri, A., & Kaur, D. P. (2020). Augmented reality-based learning environment to enhance teaching-learning experience in geometry education. *Procedia Computer Science*, 172(2019), 1039–1046. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.152>
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*.
- Juniawan, F. P., Sylfania, D. Y., Pradana, H. A., & Laurentinus, L. (2019). Introduction of traditional Bangka musical instruments with marker-based augmented reality. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(2), 77–93. <https://doi.org/10.26594/register.v5i2.1498>
- Pangestu, D. A., Fauziah, F., & Hayati, N. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Mengenai Lapisan Atmosfer Menggunakan Algoritma Fast Corner. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 67. <https://doi.org/10.29100/jupi.v5i2.1759>
- Pramono, A., & Setiawan, M. D. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 54. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i1.12573>
- Rahmad Putra, Aan Erlansari, D. A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Marker Based. *Rekursif*, 8(1), 71–80.
- Rahman, Y., Hidayat, E. W., & Shofa, R. N. (2020). Aplikasi Augmented Reality Mobile Game Ucing Sumput Berbasis Gps Based Tracking. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 263–270. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3984>
- Rusmawan, U. (2020). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*.

- Suardi, M., & Djemedi, D. (2020). Penerapan Teknik Isometric Art dan Digital Imaging untuk Storytelling dengan Data Visualization. *Jurnal KomtekInfo*, 7(4), 256–259. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v7i4.86>
- Syahputra, A., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). Aplikasi Augmented Reality (AR) dengan Metode Marker Based sebagai Media Pengenalan Hewan Darat pada Anak Usia Dini menggunakan Algoritma Fast Corner Detection (FCD). *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 4(2), 56. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i1.164>
- Uliontang, U., Setyati, E., & Chandra, F. H. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sejarah Tentang Benda-Benda Bersejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit Di Trowulan Mojokerto. *Teknika: Engineering and Sains Journal*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.51804/tesj.v4i1.785.19-26>
- Wicaksana, R. A., & Pangaribuan, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 3(3), 21–30.