

DAFTAR PUSTAKA

1. Kuswanto J, Radiansah F. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*. 2018;14(1). doi:10.37676/jmi.v14i1.467
2. Kristian M, Fitri I, Gunaryati A. Implementation of Augmented Reality for Introduction To Android Based Mammalian Animals Using The Marker Based Tracking Method. 2020;03(01):1-6.
3. Mustika M, Sugara EPA, Pratiwi M. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*. 2018;2(2):121. doi:10.15575/join.v2i2.139
4. Setyawan RA, Dzikri A. Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*. 2016;7(1):295. doi:10.24176/simet.v7i1.517
5. Wahyudi AK, Kairupan YJ, Masengi YC. Alat Peraga Jantung Manusia Berbasis Augmented Reality dengan Menggunakan Teknik 3D Object Tracking. *CogITo Smart Journal*. 2018;4(1):46. doi:10.31154/cogito.v4i1.101.46-59
6. Elfarina AS, Rinaldi D. Penerapan Augmented Reality Pada Game POKEMON GO 1. 2019;XX(X):1-7.
7. Kim M, Cheeyong K. Augmented reality fashion apparel simulation using a magic mirror. *International Journal of Smart Home*. 2015;9(2):169-178. doi:10.14257/ijsh.2015.9.2.16
8. Eh Phon DN, Ali MB, Halim NDA. Collaborative augmented reality in education: A review. *Proceedings - 2014 International Conference on Teaching and Learning in Computing and Engineering, LATICE 2014*. Published online 2014:78-83. doi:10.1109/LaTiCE.2014.23
9. Dianrizkita Y, Seruni H, Agung H. Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented Reality Pada Bangun Ruang. *Jurnal Simantec*. 2018;6(3):121-128.
10. Yuni Sugiarti. Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB. 6. *repository.uinjkt.ac.id, cited by 449 (4989 per year)*. Published online 2013.
11. Horton J. *Learning Java by Building Android Games.*; 2015.
12. Wahyuningsih T, Pratiwi TY, Pariwisata A, et al. 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. 2021;2(November).

13. Chan J. 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*. Published online 2014:123.
14. Liu1 X, Sohn YH, Park DW. Application Development with Augmented Reality Technique using Unity 3D and Vuforia. *International Journal of Applied Engineering Research*. 2018;13(21):15068-15071.
15. Sinicki A. *Learn Unity for Android Game Development.*; 2017. doi:10.1007/978-1-4842-2704-6
16. Verma S, Sharma D. Research Article a Review Paper on Basic Workspace of Adobe Photoshop. 2019;(October 2003).
17. Simanjuntak P, Alfisyahri S. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Latin Tumbuh-Tumbuhan Berbasis Android. *Global Transitions Proceedings*. 2020;3(3):21-30.
18. Simanullang E, Simanjuntak P. Rancang Bangun Augmented Reality Aplikasi Pengenalan Kain Ulos Tradisional Sumatera Utara Menggunakan Metode Markerless. *Jurnal Comasie*. 2020;3(3):21-30.
19. T. Kumar S. Study of Retail Applications with Virtual and Augmented Reality Technologies. *Journal of Innovative Image Processing*. 2021;3(2):144-156. doi:10.36548/jiip.2021.2.006
20. Prasetyo D, Wahyurini OD. Perancangan Augmented Reality Media Edukasi Protokol Kesehatan Berbasis Permainan Papan. 2021;14(2):216-224.
21. Wabula DF, Widodo DW, Kasih P. Implementation of Augmented Reality Technology on Covid-19 Educational Media for Children. Published online 2022:172-177.
22. Hidayat T, Muttaqin M. 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*. 2018;6(1):2252-5351.
23. Z, Z. (2021). Design of An Expert System for Early Diagnosis of Intestinal Tuberculosis. *Knowbase : International Journal of Knowledge in Database*, 1(1), 25. <https://doi.org/10.30983/ijokid.v1i1.5005>