

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullatif, N., & S Kassem. (2020). Modelling of Agent-Based Vehicle Routing Problem Using Unified Modelling Language. *Journal Européen Des Systèmes Automatisés*, 53(6).
- Adam, S., Lumenta, A. S., & Robot, J. R. (2014). Implementasi teknologi augmented reality pada agen penjualan rumah. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 3(5), 19-25.
- Alfian, & Amir Ibnu. (2017). GAME “PIECES CAKE” SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN BILANGAN PECAHAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. *University of Muhammadiyah Malang*.
- Arisandy, R., & K Handoko. (2021). PENGENALAN PRODUK BARU PROCTER AND GAMBLE MENGGUNAKAN AUGMENTD REALITY BERBASIS ANDROID. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 4(2), 71-79.
- Chinetha, K., Joann, J., & A Shalini. (2015). An evolution of android operating system and its version. *International Journal of Engineering and Applied Sciences*, 2(2), 257997.
- Ginting, S. L., & Juniarto, D. A. (2017). Penentuan Rute ATM Terdekat Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android. *Pros. Semin. Nas. Komput. Dan Inform*, 1(2), 6., 2017, 187–192.
- Kaunang, F. J. (2019). Penerapan Konsep Finite State Automata (FSA) pada Mesin Pembuat Ice cream Otomatis. *TeIka*, 9(2), 129-137.
- Kurniawan, Y. I., & Kusuma, A. F. S. (2021). Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Salat bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 7.
- Maleke, B., Paseru, D., & Padang, R. (2018). Learning Application of Astronomy Based Augmented Reality using Android Platform. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 306(1), 012018. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/306/1/012018>
- Maulana, G. G. (2017). Penerapan Augmented Reality Untuk Pemasaran Produk Menggunakan Software Unity 3D Dan Vuforia. *Jurnal Teknik Mesin Mercu Buana*, 6(2), 74-78.
- Mihelj, M., Novak, D., & S Begus. (2014). Augmented reality. *Virtual Reality Technology and Applications*, 195-204.
- Mulyani, S. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*. Abdi Sistematika.

- Rizal, M., & Rusmin, M. (2018). Pengembangan Aplikasi E-Catalog Augmented Reality Sebagai Media Pemasaran Property. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(2), 129-134.
- Rosa, A. S., & M., S. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek* (4th ed.). Informatika Bandung.
- Sirumapea, A., & Ramdhan, S. (2017). Aplikasi Augmented Reality Katalog Baju Menggunakan Smartphone Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 7(2).
- Sylfania, D. Y. (2016). Penggunaan Augmented Reality Untuk Brosur Penjualan Laptop Berbasis Android. *Jurnal TI Atma Luhur*, 3(1), 27-35, 3(1).
- Widyantara, I. M. O., Wiharta, D. M., & Widiadnyana, P. (2022). Implementasi Aplikasi Mobile Augmented Reality Untuk Pengenalan Materi Bangun Ruang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(2), 313.
- Wijayanti, R. R. (2019). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Interaktif Untuk Katalog Food and Beverage Pada Hokcafe. *JIKA (Jurnal Informatika)*.
- Xiao, C., & Z Lifeng. (2014). Implementation of mobile augmented reality based on Vuforia and Rawajali. *IEEE 5th International Conference on Software Engineering and Service Science* (Pp. 912-915).