

DAFTAR PUSTAKA SEMENTARA

- Aldi, A. (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>
- Christoffel, J. M., Tulenan, V., Sengkey, R., Elektro, T., Sam, U., & Manado, J. K. B. (2019). Aplikasi *Augmented reality* Pengenalan Rambu Lalu Lintas Menggunakan Metode User Defined Target. *Jurnal Teknik Informatika*, *14*(3), 349–356. <https://doi.org/10.35793/jti.14.3.2019.27127>
- Fauzi, R. (2021). *Augmented reality* Pengenalan Geografi Atmosfer Berbasis *Android*. *Jurnal Comasie*, *03*, 29–38.
- Haidar Rozsidhy, D., & Dwi Pribadi, J. (2018). Pembuatan E-Katalog Produk Di Facebook Sebagai Sarana Promosi Untuk Meningkatkan Penjualan Dengan Menggunakan Aplikasi *Paint Tool Sai* Dan *Adobe Photoshop* Di Resto Ayam Bacem Bakar Gribig Malang. *J A B Jurnal Aplikasi Bisnis*, *4 Nomor:2*,(1), 2–5.
- Hakim, L. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY*. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, *21*(1), 59–72. http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/59-72
- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan *Augmented reality* untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, *12*(1), 7.

<https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.41>

Hilipito, M. A. K., Sugiarto, B. A., Mamahit, D. J., Elektro, T., Sam, U., & Manado, R. (2019). Tarian Adat Kabelana Daerah Bolaang Mongondow Dalam Kartu *Augmented reality*. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 35–42.
<https://doi.org/10.35793/jti.14.1.2019.23823>

Inggi, R., Sugiantoro, B., & Prayudi, Y. (2018). Penerapan System Development Life Cycle (Sdlc) Dalam (Sdlc) Dalam Mengembangkan. *SemanTIK*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2528444>

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>

Kico, I., & Liarokapis, F. (2020). Investigating the learning process of folk dances using mobile *augmented reality*. *Applied Sciences (Switzerland)*, 10(2).
<https://doi.org/10.3390/app10020599>

Kurniawan, I., & Binabar, S. W. (2018). *Evaluasi Metode Pelacakan pada OpenSpace 3D untuk Pengembangan Pembelajaran Komunikasi bagi Anak Autis Berbasis Augmented reality*. 263–268.

Lamada, M. S., Miru, A. S., & Amalia, R.-. (2020). Pengujian Aplikasi Sistem Monitoring Perkuliahan Menggunakan Standar ISO 25010. *Jurnal MediaTIK*, 3(3). <https://doi.org/10.26858/jmtik.v3i3.15172>

Marbun, N., Zarlis, M., Hartama, D., & ... (2019). Implementasi Algoritma Raita

Pada Pencarian Katalog Alkes. *Seminar Nasional ...*, 520–523.
<http://prosiding.seminar-id.com/index.php/sensasi/article/view/357>

Masri, M., & Lasmi, E. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi *Augmented reality* Dengan Metode *Markerless*. *Journal of Electrical Technology*, 3(3), 40–47. www.kajianpustaka.com

Maulana, I., Suryani, N., & Asrowi, A. (2019). *Augmented reality*: Solusi Pembelajaran IPA di Era Revolusi Industri 4.0. *Proceedings of The ICECRS*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2399>

Muchtar, M. A., Syahputra, M. F., Syahputra, N., Ashrafia, S., & Rahmat, R. F. (2017). *Augmented reality* for Searching Potential Assets in Medan using GPS based Tracking. *Journal of Physics: Conference Series*, 801(1), 012010. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/801/1/012010>

Nasruddin, Azis, H., & Lantara, D. (2018). Pengenalan Jenis Laptop Menggunakan Metode *Markerless*. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 148–151.

Nugroho, A. (2020). *Aplikasi Simulasi Perabotan Interior Kantor Dengan Teknologi Augmented reality Berbasis Android*. <http://eprints.uty.ac.id/5761/%0Ahttp://eprints.uty.ac.id/5761/1/Naskah>
Publikasi 5150411181 Arief Aji Nugroho.pdf

Paliling, A. (2017). Katalog Penjualan Rumah Berbasis *Android* Menggunakan Teknologi *Augmented reality* dan *Virtual Reality*. *Techno.Com*, 16(1), 35–46. <https://doi.org/10.33633/tc.v16i1.1300>

- Rachmanto, A. D., & Noval, M. S. (2018). Implementasi *Augmented reality* Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan *Unity 3D*. *Implementasi Augmented reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D*, IX(1), 29–37.
- Rohmawati, I. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan *Unity 3D* Berbasis *Android*. *Jurnal SITECH : Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184.
<https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan *Augmented reality* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar. *Jutisi*, 6(1), 1357–1366.
- Satria, B., & Prihandoko. (2018). Implementasi Metode *Marker Based Tracking* Pada Aplikasi Bangun. *Universitas AMIKOM Yogyakarta*, 1–5.
- Saurina, N. (2017). *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan *Blender 3D*. *JUSTINDO (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 2(2), 128–134.
<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JUSTINDO/article/view/1049>
- Supandi, F., Desta P, W., Ambar S, Y., & Sudir, M. (2019). Analisis Resiko Pada Pengembangan Perangkat Lunak Yang Menggunakan Metode Waterfall Dan Prototyping. *Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika 2018 (SENADI 2018)*, 2(1), 83–86.
<http://prosiding.senadi.upy.ac.id/index.php/senadi/article/view/86>

- Syahputra, I., Haryanto, E. V., & ... (2020). Implementasi *Augmented reality* Dalam Pembuatan Media Informasi Wisata Sejarah Kota Medan Berbasis *Android*. ... *Fakultas Teknik Dan ...*, 569–582. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/907>
- Syahputra, R. (2019). Strategi Pemasaran Dalam Alquran Tentang Promosi Penjualan. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 6(2), 83–88. <https://doi.org/10.36987/ecobi.v6i2.8>
- Tielung, Y. F., Tulenan, V., Rindengan, Y. D. Y., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2019). Penerapan User Defined Target Pada *Augmented reality* Sebagai Media Pengenalan Gereja GMIM Sentrum Manado. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 121–128. <https://doi.org/10.35793/jti.14.1.2019.23984>
- Yoko, P., Adwiya, R., & Nugraha, W. (2019). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis *Website* pada Credit Union Canaga Antutn. *Jurnal Ilmiah Merpati*, 7(3), 212–223.
- Yulsilviana, E., Basrie, B., & Saputra, A. W. (2017). Implementasi *Augmented reality* Pemasaran Rumah Pt. Rika Bersaudara Sakti Menggunakan Metode *Marker Based Tracking* Pada Brosur Perumahan. *Sebatik*, 17(1), 11–15. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v17i1.80>

