

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. D. Y. Kusuma, “Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya dengan Menggunakan Marker Based Tracking,” *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 3, no. 1, p. 33, 2018, doi: <http://dx.doi.org/10.32493/informatika.v3i1.1428>.
- [2] Y. W. Arthana and A. N. Ismail, “Perancangan Aplikasi Android Augmented Reality Media Pembelajaran Do’a Sehari-hari,” vol. XI, no. 1, pp. 44–77, 2019, doi: <http://informasi.stmik-im.ac.id/perancangan-aplikasi-android-augmented-reality-media-pembelajaran-doa-sehari-hari/>.
- [3] Sembiring Sandro, “Perancangan Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End of File,” *Pelita Inform. Budi Darma*, vol. IV, no. Agustus, pp. 45–51, 2013, doi: https://www.academia.edu/24035895/PERANCANGAN_APLIKASI_STEGANOGRAFI_UNTUK_MENYISIPKAN_PESAN_TEKS_PADA_GAMBAR_DENGAN_METODE_END_OF_FILE.
- [4] Sukisno and W. F. Wuni, “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Tracking Acuan Quality Departemen Brushing Berbasis Web Di PT. Indotaichen Textile Industry,” *J. Informatics Eng.*, vol. 5, no. 1, pp. 43–51, 2017, [Online]. Available: <http://ejournal.unis.ac.id/index.php/jutis/article/view/6>.
- [5] A. Nugroho, M. R. Safirman, and Hendrawan, “Perancangan Sistem Aplikasi Rekam Medik Pada Puskesmas Pakuan Baru Kota Jambi,” *J. Ilm. Media Process.*, vol. 10, no. 1, pp. 406–412, 2015, [Online]. Available: <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/93>.
- [6] J. Andi, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android,” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015, [Online]. Available: elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375.
- [7] L. Kamelia, “Semar,” *Noviembre 2018*, vol. IX, no. 1, p. 1, 2019, [Online]. Available: <https://www.gob.mx/semar/que-hacemos>.
- [8] M. E. Apriyani and R. Gustianto, “Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker,” *J. INFOTEL - Inform. Telekomun. Elektron.*, vol. 7, no. 1, p. 47, 2015, doi: <https://doi.org/10.20895/infotel.v7i1.29>.
- [9] A. R. Yudiantika, E. Pasinggi, I. Sari, and B. S. Hantono, “Implementasi Augmented Reality di Museum: Studi Awal Perancangan IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DI MUSEUM :,” *J. Tek.*

- Elekro dan Teknol. Inf.*, no. November, 2013, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/258514340_Implementasi_Augmented_Reality_di_Museum_Studi_Awal_Perancangan_Aplikasi_Edukasi_untuk_Pengunjung_Museum.
- [10] A. S. Dhanar Intan Surya Saputra, Ema Utami, “Penerapan Mobile Augmented Reality Berbasis Cloud Computing Pada Hariian Umumradar Banyumas,” *Semin. Nas. Inform. 2013*, vol. 125, no. 4, pp. B14–B21, 2013, [Online]. Available: <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/viewFile/922/824>.
- [11] O. D. Endah Wulansari, T. Zaini, and B. Bahri, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran,” *J. Inform. Darmajaya*, vol. 13, no. 2, pp. 169–179, 2013, [Online]. Available: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalInformatika/article/view/346>.
- [12] A. Rahman, Ernawati, and F. F. Coastera, “Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Rekursif*, vol. 2, no. 2, pp. 63–71, 2014, [Online]. Available: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/view/307>.
- [13] B. Satria and Prihandoko, “Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality,” *Univ. AMIKOM Yogyakarta*, pp. 1–5, 2018, [Online]. Available: <https://www.neliti.com/id/publications/237616/implementasi-metode-marker-based-tracking-pada-aplikasi-bangun-ruang-berbasis-au>.
- [14] Nurhadi and Mulyadi, “Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Face Tracking untuk mendeteksi Wajah Peserta Wisuda,” *Processor*, vol. 13, no. 1, pp. 1189–1199, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/353>.
- [15] A. K. Wahyudi, Y. J. Kairupan, and Y. C. Masengi, “Alat Peraga Jantung Manusia Berbasis Augmented Reality dengan Menggunakan Teknik 3D Object Tracking,” *CogITo Smart J.*, vol. 4, no. 1, p. 46, 2018, doi: <http://dx.doi.org/10.31154/cogito.v4i1.101.46-59>.
- [16] S. Pragestu, H. Sujiani, and A. B. P. Negara, “Implementasi Augmented Reality dengan Memanfaatkan GPS Based Tracking pada Sistem Pengenalan Gedung Universitas Tanjungpura,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 122–127, 2015, doi: <http://dx.doi.org/10.26418/jp.v1i2.12560>.
- [17] Murtiwiyati and G. Lauren, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android,” *J. Ilm.*, vol. 12, p. 2,3, 2013, [Online]. Available: <https://ejournal.jak-stik.ac.id/index.php/komputasi/article/viewArticle/2572>.
- [18] H. Kusniyati and N. S. Pangondian Sitanggang, “Aplikasi Edukasi Budaya

- Toba Samosir Berbasis Android,” *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2016, doi: <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>.
- [19] R. Ariani Sukamto and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2014.
- [20] A. Hendini, “Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK),” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 2, no. 9, pp. 107–116, 2016, doi: <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- [21] Chaidirman and M. Dr. Ir. Herry Mulyono, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Individu Bimbingan Konseling Pada Smkn 6 Tanjung Jabung Timur,” *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 1140–1148, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/manajemensisteminformasi/article/download/558/412/>.
- [22] D. Mahdiana, “Analisa Dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang Dengan Metodologi Berorientasi Obyek : Studi Kasus Pt . Liga Indonesia,” *J. Telemat. MKOM, Vol.3 No.2, Sept. 2011 ISSN 2085-725X*, vol. 3, no. 2, pp. 36–43, 2011, [Online]. Available: <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/telematika/article/view/192>.
- [23] E. Ardianto, “Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender,” *Din. Teknol. ...*, vol. 17, no. 2, pp. 107–117, 2012, [Online]. Available: <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1658>.
- [24] I. Bagus and M. Mahendra, “Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk,” *J. Ilm. ILMU Komput. Univ. Udayana*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2016, [Online]. Available: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jik/article/download/26341/16782>.
- [25] A. Sulihati, “Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa,” *Univ. Tama. Jagakarsa*, vol. XI, no. 1, pp. 15–26, 2016, [Online]. Available: [http://ejournal.jagakarsa.ac.id/jurnal-baca-32-Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa.html](http://ejournal.jagakarsa.ac.id/jurnal-baca-32-Aplikasi%20Akademik%20Online%20Berbasis%20Mobile%20Android%20Pada%20Universitas%20Tama%20Jagakarsa.html).
- [26] Y. A. Saputra, “Implementasi Augmented Reality (AR) Pada Fosil Purbakala Museum Geologi Bandung,” *Implementasi Augment. Real. pada fosil purbakala museum Geol. bandung Tek. Inform. – Univ. Komput. Indones. J. Ilm. Komput. dan Inform. (KOMPUTA)*, pp. 1–8, 2014, [Online]. Available: <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikomp-p-gdl-yogaapril-34768>.
- [27] F. L. Mahfuzh and A. B. Cahyono, “Aplikasi Peta Interaktif Berbasis Teknologi Augmented Reality Kawasan Pariwisata Pulau Bawean,” *J. Tek. ITS*, vol. 6, no. 2, pp. 615–620, 2017, doi: [10.12962/j23373539.v6i2.24827](https://doi.org/10.12962/j23373539.v6i2.24827).

- [28] F. Lenurra and D. Pratiwi, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Apartemen Dengan Metode Markerless," *Semin. Nas. Cendekiawan*, vol. 3, no. October, pp. 77–83, 2017, [Online]. Available: <https://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/semnas/article/view/2167/1849>.
- [29] A. Labellapansa and M. R. Asrining Ratri, "Augmented Reality Bangunan Bersejarah Berbasis Android (Studi Kasus : Istana Siak Sri Indrapura)," *It J. Res. Dev.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–12, 2017, doi: [https://doi.org/10.25299/itjrd.2017.vol1\(2\).676](https://doi.org/10.25299/itjrd.2017.vol1(2).676).
- [30] F. Haris and O. D. Hendrati, "Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta," *J. Teknoinfo*, vol. 12, no. 1, p. 7, 2018, doi: 10.33365/jti.v12i1.41.
- [31] R. Atikah Khansa, "The Pengembangan Aplikasi 'Indonesian Landmark' Berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality," *KOPERTIP J. Ilm. Manaj. Inform. dan Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 77–84, 2017, doi: 10.32485/kopertip.v1i02.12.
- [32] R. S. Pressman, *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach*. 2010.