

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: 10.32493/informatika.v3i1.1428.
- [2] F. Z. Adami and C. Budihartanti, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android," *Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 2, no. 1, pp. 122–131, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/viewFile/370/279>.
- [3] WHO, "COVID-19." [Online]. Available: <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public>.
- [4] F. A. Tobing, R. Tullah, and A. Pribadi, "Sistem Informasi Reservasi And Real Time Tracking Bus Online," vol. 7, no. 1, 2017.
- [5] soetam rizky, *konsep dasar rekayasa perangkat lunak*. prestasi pustaka, 1387.
- [6] R. Rumajar, A. Lumenta, B. A. Sugiarto, and J. T. E. Unsrat, "Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality," *Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 4, no. 6, pp. 1–9, 2015.
- [7] V. Yesmaya, J. D. T, K. Aspura, and I. Prasetyo, "Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," *J. Telemat.*, vol. 13, no. 1, pp. 27–32, 2019.
- [8] A. Pramono, "Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality," *J. ELTEK*, vol. 11, no. 01, pp. 1693–4024, 2013.
- [9] R. A. Setyawan and A. Dzikri, "Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, p. 295, 2016, doi: 10.24176/simet.v7i1.517.
- [10] H. Vitono, H. Nasution, and H. Anra, "Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Kalimantan Barat)," *Univ. Tanjungpura Pontianak*, vol. 2, no. 4, pp. 239–245, 2016.
- [11] S. D. John *et al.*, "Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Ruang Kantor Pusat Universitas Sam Ratulangi Berbasis Posisi Dan Augmented Reality," *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17848.
- [12] A. P. Permana, O. D. Nurhayati, and K. T. Martono, "Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Pemantauan Titik Reklame Kota Semarang Menggunakan QR-Code Berbasis ANDROID," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 2, p. 295, 2016, doi: 10.14710/jtsiskom.4.2.2016.295-304.
- [13] M. A. Barkah, "Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi–Candi Di Malang Raya Berbasis Mobile Android (Doctoral dissertation. Universitas Kanjuruhan Malang,,"

pp. 1–6, 2018.

- [14] A. Nugroho and B. A. Pramono, “Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang,” *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [15] I. D. Gede, W. Dhiyatmika, I. K. Gede, D. Putra, N. Made, and I. Marini, “Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK,” *Apl. Augment. Real. Magic B. Pengenalan Binatang Untuk Siswa Tk*, vol. 6, no. 2, pp. 120–127, 2015, doi: 10.24843/LKJITI.6.2.16708.
- [16] A. Hendini, “PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK),” *J. KHATULISTIWA Inform.*, vol. IV, no. 2, pp. 107–116, 2016, doi: 10.2135/cropsci1983.0011183x002300020002x.
- [17] Y. Efendi, T. Wira, and E. Khoirunnisa, “Penerapan Teknologi Ar (Augmented Reality) Pada Pembelajaran Energi Angin Kelas Iv Sd Di Rumah Pintar Al-Barokah,” *Stud. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 29–47, 2016.
- [18] R. Mauludin, A. S. Sukamto, and H. Muhandi, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 3, no. 2, p. 117, 2017, doi: 10.26418/jp.v3i2.22676.
- [19] Rosa A.S – M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [20] N. Saurina, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality,” *J. IPTEK*, vol. 20, no. 1, p. 95, 2016, doi: 10.31284/j.ipitek.2016.v20i1.27.
- [21] A. Aldi, “Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less Augmented Reality Berbasis Android,” *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.25273/doubleclick.v1i1.1312.
- [22] E. P. Senduk, A. Sinsuw, and S. Karouw, “M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality,” *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2016, doi: 10.35793/jti.9.1.2016.14929.
- [23] E. Sinduningrum, R. Rosalina, and A. M. Hilda, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini,” *J. SOLMA*, vol. 8, no. 1, p. 142, 2019, doi: 10.29405/solma.v8i1.3151.
- [24] S. W. Eka Prasetya Adhy Sugara, Muhammad Ali Mahmudi, “APLIKASI PENGENALAN PROFESI PEKERJAAN BAGI ANAK USIA DINI BERBASIS AUGMENTED REALITY,” vol. 03, no. 2, pp. 89–96, 2017.
- [25] D. Puspitasari, “Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web,” *J. Pilar Nusa Mandiri Vol. XII*, vol. 12, no. 2, pp. 227–240, 2016.