

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ridho and dkk, "Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Mirabella Batik Jambi," *PROCESSOR*, vol. 12, no. 2, pp. 1102-1117, 2017.
- [2] E. Saraswati, "Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Pertama (Smp) Negeri 3 Pringkuku," *E-Publikasi Univ. Surakarta*, vol. 53, no. 9, pp. 1689-1699, 2013.
- [3] R. S. Afandi and E. H. Saputra, "Aplikasi Mobile Informasi Kafe 24 Jam Di Yogyakarta Berbasis Android," *Data Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 14, no. 3, p. 49, 2013.
- [4] I. Mustaqim, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2016.
- [5] A. Rahman, Ernawati and F. F. Coastera, "Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality," *J. Rekursif*, vol. 2, no. 2, pp. 63-71, 2014.
- [6] B. Satria and Prihandoko, "Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality," *Univ. AMIKOM Yogyakarta*, pp. 1-5, 2018.
- [7] 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.
- [8] Rismayani, "Pemanfaatan Teknologi Google Maps Api Untuk Aplikasi Laporan Kriminal Berbasis Android Pada Polrestabes Makassar.," *Penelitian Pos Dan Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 185-200, 2016.
- [9] Murtiwiayati and G. Lauren, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android," *J. Ilm*, vol. 12, pp. 2-3, 2013.
- [10] R. A. Sukamto and M. Shalahuddin, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek," *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 2014.

- [11] A. Hendini, "Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang," *J. Khatulistiwa Inform*, vol. 2, no. 9, pp. 107-116, 2016.
- [12] 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, pp. 36-43, 2011.
- [13] E. Ardhianto, "Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender," *Din. Teknol*, vol. 17, no. 2, pp. 107-117, 2012.
- [14] 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.
- [15] Slihati and Andriyani, "Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa, Volume XI, Nomor 1, Hal 18-19," *Univ. Tama. Jagakarsa*, vol. 11, no. 1, pp. 15-26, 2019.
- [16] Y. A. Saputra, "Implementasi augmented reality (ar) pada fosil purbakala museum geologi bandung Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)," *Implementasi Augment. Real. pada fosil purbakala museum Geol. bandung Tek. Inform. – Univ. Komput. Indones. J. Ilm. Komput. dan Inform. (KOMPUTA)*, pp. 1-8, 2014.
- [17] R. A. 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.
- [18] F. Lenurra and D. Pratiwi, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Apartemen Dengan Metode Markerless," *Semin. Nas. Cendikiawan*, vol. 3, pp. 77-83, 2017.
- [19] F. Haris and O. D. Hendrati, "Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta," *J. Teknoinfo*, vol. 12, no. 1, p. 7, 2018.
- [20] 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.

- [21] 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.
- [22] H. Ardyansyah, "Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android," (JIITI), Vol:1, No:1, 20-25.
- [23] A. D. Rachmanto and S. Noval, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3d," *Jurnal FIKI Volume IX*, No. 1, Mei 2018
- [24] A. Setiawan, "Perancangan Mobile Application Berbasis Android Untuk Menunjang Kemampuan Kognitif Dan Psikomotorik Siswa Paud," *Jurnal Ilmiah NERO Vol. 4*, No.1 2018