

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sintaro., A. Surahman., dan N. Khairandi., “Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Futsal Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *Telefortech J. Telemat. Inf. Technol.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 22–31, 2020.
- [2] Hasan Abdurahman., dan Asep Ririh Riswaya., 2014. “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit pada Bank Yudha Bhakti”. *Jurnal Computech & Bisnis*, Volume 8 No 2. ISSN: 2442-4943.
- [3] Manuri., F. dan Sanna., A. (2016). A Survey on Applications of Augmented Reality. *Advaces in Computer Science: An International Journal*, 18-27.
- [4] N. Wahyudi, R. A. Harianto, and E. Setyati, “Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection,” *J. Intell. Syst. Comput.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–18, 2019, doi: 10.52985/insyst.v1i1.28.
- [5] Wagner, D., and Schmalstieg, D., 2013. History and Future of Tracking for Mobile Phone Augmented Reality. Graz University of Technology, I.
- [6] Abdur Rahman., Ermawati., Funny Farandy Coastera., 2014, Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android, *Jurnal Rekursif*, 2, 2, 2303-0755.
- [7] T. Abdulghani., dan B. P. Sati., “Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran,” *Media J. Inform.*, vol. 11, no. 1, p. 43, 2020, doi: 10.35194/mji.v11i1.770.
- [8] A. Budiarti., “Bab 2 landasan teori,” *Apl. dan Anal. Lit. Fasilkom UI*, pp. 4–25, 2019.
- [9] B. Arifitama., A. Syahputra., K. Bayu., and Y. Bintoro., “Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker dan Markerless Tracking pada Objek Augmented Reality,” vol. 14, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [10] Hernani., “Dasar-dasar Ilmu Kimia,” *Univ. Terbuka*, pp. 1–38, 2014, [Online]. Available: <http://repository.ut.ac.id/4548/1/PEKI4101-M1.pdf>.
- [11] *Jurnal Pendidikan*. 2016. Kesulitan Belajar Kimia bagi Siswa Sekolah Menengah. Surakarta. UPT Perpustakaan UNS.
- [12] Baenil Huda., dan Saepul Apriyanto., “Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android Dan Web Monitoring (Penelitian dilakukan di Kab. Karawang),” *Buana Ilmu*, vol. 4, no. 1, pp. 11–24, 2019, doi: 10.36805/bi.v4i1.808.
- [13] M. A.-G. Rajmah., M. Adrian., dan M. B. Sanjaya., “Aplikasi Alchemist

Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Kimia Sma Application Alchemist Using Augmented Reality Based Android For.," e-Proceeding Appl. Sci., vol. 3, no. 3, pp. 1448–1460, 2017.

- [14] Y. Makasudede., "Bab 2 tinjauan pustaka," pp. 8–45, 2020.
- [15] H. Kusniyati., "Culture is a way of life that developed and shared by a group of people, and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run. The development of information and communication technology make," Apl. Edukasi Budaya Toba Samosir Berbas. Android Harni, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2016.
- [16] Rosa A. S., dan M. Salahuddin., *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung. Informatika Bandung, 2018.
- [17] R. A. Setyawan., dan 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.
- [18] Rendi Juliarto., "Contoh Use Case Diagram Lengkap dengan Penjelasannya," *Dicoding Blog.com*, 2021. <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/> (accessed May 19, 2022).
- [19] H. Setiawan., dan M. Qadafi Khairuzzaman., "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Proyek Sistem Informasi Kontraktor," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. V, no. 2, pp. 103–111, 2017.
- [20] Munawar., 20016: 64. Pengertian Use Case Diagram: <http://bacablogmaisar.blogspot.com/2013/06/v-behaviorurldefaultvmlo.html>
- [21] Y. Heriyanto., "Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car," *J. Intra-Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 64–77, 2018.
- [22] Sholiq., 20016. *Permodelan Sistem Informasi Berorientasi dengan UML*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- [23] Zapata Adriana Patricia Artículo "No Title p," *Phys. Rev. E*, p. 24, 2011, [Online]. Available: <http://ridum.umanizales.edu.co:8080/jspui/bitstream/6789/377/4/2016.pdf>
- [24] C. Rizky., U. Chia., dan W. Susanti., "Rancang Bangun Aplikasi Virtual Classroom Berbasis Android dan Webhost," *J. Mhs. Apl. Teknol. Komput. dan Inf.*, vol. 1, no. 3, pp. 160–165, 2019.
- [25] A. Wiharto., and C. Budihartanti., "Aplikasi Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android," *J. PROSISKO*, vol. 4, no. 2, pp. 17–24, 2017, [Online]. Available: <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/387> .

- [26] A. Nugroho., dan 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.
- [27] Suratinoyo, H.S., “Cerita Rakyat Daerah Minahasa : Implementasi Short Film Animasi 3D” *E-jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi Universitas Sam Ratulangi*. Vol 2, No 2. Oct 2013.
- [28] R. R. Punusingon., A. S. M. Lumenta., dan Y. D. Y. Rindengan., “Animasi Sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik,” *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, p. 8, 2017.
- [29] E. Maiyana., “Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, 2018, doi: 10.22216/jsi.v4i1.3409.
- [30] R. Indriani., B. Sugiarto., dan A. Purwanto., “Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, pp. 73–78, 2016.
- [31] M. A. Barkah., dan R. Agustina., “Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi – Candi Di Malang Raya Berbasis Mobile Android,” *J. Mhs. Fak. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 5, pp. 1–6, 2017.
- [32] Vuforia (2015), Image Targets, Sumber: <http://developer.vuforia.com/library/articles/Training/ImageTarget-Guide> diakses pada 7 Maret 2015
- [33] U. Rio., S. Erlinda., dan D. Haryono., “Implementasi Model Mobile Augmented Reality e-Booklet untuk Mempromosikan Object Wisata Unggulan Provinsi Riau dengan metode 3D Object Tracking,” *INOVTEK Polbeng - Seri Inform.*, vol. 1, no. 2, p. 177, 2016, doi: 10.35314/isi.v1i2.137.
- [34] Naili., Q. Aini., A. Triayudi., dan I. D. Sholihati., “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” vol. 4, pp. 178–184, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1875.
- [35] A. Reality, “Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Pengenalan Jenis-Jenis Badik Di Sulawesi Selatan Berbasis Android,” vol. 10, no. April, pp. 59–64, 2018.
- [36] Brave A., Sugiars., Singly Ch Rawis., Virginia Tulenan., “penerapan augmented reality berbasis android untuk mengenalkan pakaian adat tounteboan,” *J. Early Child. Teach. Educ.*, vol. 19, no. 3, pp. 227–233, 2020.
- [37] M. Fauzi., dan J. Adler., “Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Buku

Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Berbasis Android,” pp. 1–7, 2016, [Online]. Available: <http://kepo.unikom.ac.id/id/eprint/4495>.

- [38] N. Supriono., dan F. Rozi., “Pengembangan media pembelajaran bentuk molekul kimia menggunakan augmented reality berbasis android,” vol. 03, pp. 53–61, 2018.
- [39] G. W. Sasmito., “Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal,” vol. 2, no. 1, pp. 6–12, 2017.