

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sembiring, “Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End of File,” *Pelita Inform. Budi Darma*, vol. IV, pp. 45–51, 20AD.
- [2] 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>
- [3] 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.
- [4] H. Abdurahman and A. R. Riswaya, “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung,” *J. Comput. Bisnis*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69, 2014.
- [5] K. Fendi, “Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar,” *Noviembre 2018*, vol. IX, no. 1, p. 1, 2019, [Online]. Available: <https://www.gob.mx/semar/que-hacemos>
- [6] 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: 10.20895/infotel.v7i1.29.
- [7] 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. Elektro dan Teknol. Inf.*, no. November, pp. 1–10, 2013.
- [8] D. I. S. et al Saputra, “Penerapan Mobile Augmented Reality Berbasis Cloud Computing,” *Semin. Nas. Inform.*, vol. 2013, no. semnasIF, pp. 14–21, 2013.
- [9] B. B. TM. Zaini, Ossy D.E.W., “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Berbasis Android,” *J. Pegguruang Conf. Ser.*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.35329/jp.v4i1.2828.
- [10] A. R. E. Funny Farady Coastera, “Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 63–71, 2014, doi: 10.15408/jti.v7i2.1944.
- [11] B. Satria and Prihandoko, “Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun,” *Univ. AMIKOM Yogyakarta*, pp. 1–5, 2018.

- [12] 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.
- [13] A. K. Wahyudi, Y. J. Kairupan, and Y. C. Masengi, “Alat Peraga Jantung Manusia Berbasis Augmented Reality dengan Menggunakan Teknik 3D Object Tracking Augmented Reality Human Heart Props Using 3D Object Tracking Technique,” *Cogito Smart J.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–59, 2018.
- [14] A. G. Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android.”
- [15] J. Wahyudi, “PEMBANGUNAN SISTEM APLIKASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS ANDROID STUDI KASUS: CV. AMANAH KALIMANTAN RENT,” Jun. .
- [16] 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: 10.15408/jti.v9i1.5573.
- [17] Rosa A.S, M. Shalahuddin Ismai, “Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.” pp. 28–31, 2015.
- [18] S. Mulyani, *Metode Analisis dan perancangan sistem*. Abdi Sistematika, 2017.
- [19] A. Hendini, “PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK),” 2016.
- [20] Chaidirman and H. Mulyono, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Individu Bimbingan Konseling Pada SMKN 6 Tanjung Jabung Timur,” *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>
- [21] D. Mahdiana, “Pengadaan Barang Dengan Metodologi Berorientasi Obyek : Studi Kasus Pt . Liga Indonesia,” *J. Telemat.*, vol. 3, no. 2, pp. 36–43, 2011.
- [22] W. H. dan E. W. Eka Ardhianto, “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>
- [23] 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.
- [24] S. Andriyani, “Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android,” *J. Sains dan Teknol. Utama, Vol. XI, Nomor 1, April 2016*, vol. XI, no. 152, pp. 15–26, 2017.

- [25] Y. A. Saputra, "Implementasi Augmented Reality (AR) Pada Fosil Purbakala Museum Geologi Bandung," *J. Ilm. Komput. dan Inform. (KOMPUTA)*, pp. 1–8, 2016.
- [26] K. Agus Kamiana, M. Windu, A. Kesiman, and G. A. Pradnyana, "PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN VIRUS BERBASIS ANDROID," 2019.
- [27] U. Usmaedi, P. Y. Fatmawati, and A. Karisman, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI APLIKASI AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN PROSES PENGAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 6, no. 2, pp. 489–499, Nov. 2020, doi: 10.31949/educatio.v6i2.595.
- [28] A. A. N. H. Susila and D. M. S. Arsa, "Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangunan Adat Desa Penglipuran," *J. MEDIA Inform. BUDIDARMA*, vol. 4, no. 3, p. 726, Jul. 2020, doi: 10.30865/mib.v4i3.2208.
- [29] J. P. T. Informatika and U. " Multimatrix, "Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer," 2020.
- [30] D. Agustina, A. Mardianti, R. Fahmi, and F. Aziz, "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Jenis-Jenis Tanaman Herbal Berbasis Android," 2020.
- [31] W. Suryan, *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach*, vol. 9781118592. 2014. doi: 10.1002/9781118830208.