

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. A. Pramono, “Desain Dan Implementasi Augmented Reality Berbasis Web Pada Aplikasi Furniture Shopping Manager Sebagai Alat Bantu Belanja Online,” *J. Transform.*, vol. 10, no. 1, p. 26, 2012, doi: 10.26623/transformatika.v10i1.67.
- [2] M. K. Mufida and M. Harun, “Aplikasi Pengenalan Hewan Lindung Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking,” *J. Digit. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 34–43, 2018.
- [3] R. A. Setyawan *et al.*, “Analisis Pengguna Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro*, vol. 7, no. 1, pp. 295–304, 2016.
- [4] 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.
- [5] A. D. B. Sadewo, E. R. Widasari, and A. Muttaqin, “Perancangan Pengendali Rumah menggunakan Smartphone Android dengan Konektivitas Bluetooth,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 5, pp. 415–425, 2017.
- [6] L. Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality,” *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 21, no. 1, pp. 59–72, 2018, doi: 10.24252/lp.2018v21n1i6.
- [7] 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,” vol. 14, pp. 86–91, 2017.
- [8] N. Saurina, “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D,” pp. 128–134.
- [9] A. Sugiharto, “Perancangan Bangun Aplikasi Augmented Reality Katalog Barang Elektronik Berbasis Android Menggunakan Unity 3D,” pp. 179–188, 2019.
- [10] A. R. Dewi, R. R. Isnanto, and K. T. Martono, “Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di

- Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar,” vol. 3, no. 4, pp. 471–480, 2015.
- [11] D. Anggraeni, A. Z. Syah, and S. Informasi, “Tips Dan Trik Membangun Relationship dan Query Dalam Database,” vol. 1, no. 2, 2018.
- [12] I. G. S. Widharma, “Perancangan Simulasi Sistem Pendaftaran Kursus Berbasis Web Dengan Metode SDLC,” *J. Manaj. Teknol. dan Inform.*, pp. 38–41, 2017.
- [13] Suendri, “Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan),” in *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. 3, no. 1, 2018, pp. 1–9.
- [14] M. T. Prihandoyo, “Unified Modeling Language ( UML ) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,” *J. Inform.*, vol. 03, no. 01, pp. 126–129, 2018.
- [15] 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.
- [16] T. Abdulghani and 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. 50, 2019.
- [17] S. D. Siswanti, “Deteksi Keypoint pada Markerless Augmented Reality untuk Design Furniture Room,” *J. Komput. Terap.*, vol. 2, no. 2, pp. 179–194, 2016.
- [18] M. Wenzel, “Isabelle/jEdit as IDE for Domain-specific Formal Languages and Informal Text Documents,” *Electron. Proc. Theor. Comput. Sci. EPTCS*, vol. 284, pp. 71–84, 2018, doi: 10.4204/EPTCS.284.6.
- [19] U. Salamah and F. N. Khasanah, “Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing,” vol. 2, no. 1, pp. 35–44, 2017.
- [20] T. Hidayat and M. Muttaqin, “Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan

Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis,” vol. 6, no. 1, pp. 25–29, 2018.

- [21] M. Destiningrum and Q. J. Adrian, “Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framwork Codeigniter(Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Center),” vol. 11, no. 2, pp. 30–37, 2017.