

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Satria B , Prihandoko P, “Implementasi Metode Marker Based Tracking pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality,” *Sebatik*, vol. 19. NO.1, pp. 1-5, 2018.
- [2] Aprian Karisman, Fithri Wulandari, Randy Adipraja, “Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 6. NO.1, no. ISSN 2407-4322, pp. 18-30, 2019.
- [3] Rizqi Mauludin, Anggi Srimurdianti Sukamto, Hafiz Muhardi, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi”.
- [4] Saidina Hamzah, Denny Kurniadi, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT KERAS JARINGAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA PLATFORM ANDROID,” *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, vol. 7. NO.3, no. E - ISSN: 2302-3295, pp. 1-12, 2019.
- [5] Binti Afifah, Triyanna Widyaningtyas, Utomo Pujiyanto, “Pengembangan bahan ajar perakitan komputer bermuatan augmented reality untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa,” *Jurnal Teknologi Elektro dan Kejuruan*.
- [6] Aprian Karisman dan Fithri Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality di,” vol. 3. NO.1, no. ISSN : 2581-2327, pp. 1-9, 2019.
- [7] I. A. Devy Normalasari, “Aplikasi Identifikasi Kata Berbasis Optical Character Recognition dan Augmented Reality,” *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 77-85, 2019.
- [8] Nency Extise Putri, Sovandi Marwan, Toni Hariyono, “APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN,” *Jurnal Edik Informatika*, no. ISSN : 2407-0491, pp. 70-81.
- [9] Aries Wiharto, Cahyani Budihartanti, “APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER BERBASIS ANDROID,” *Jurnal PROSISKO*, vol. 4. NO.2, no. ISSN: 2406-7733, 2017.
- [10] M. A. Helmiawan, “Media Promosi PMB STMIK Sumedang Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, vol. 10. NO.2, pp. 39-48, 2016.
- [11] E. Maiyana, “PEMANFAATAN ANDROID DALAM PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN DOA,” *JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA*, vol. 4. NO. 1, pp. 54-65, 2018.
- [12] A. Juansyah, “PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID,” *Jurnal Ilmiah Komputer dan*

- Informatika (KOMPUTA)*, vol. 1. NO.1, pp. 1-8, 2015.
- [13] W. H. E. W. Eka Ardhianto, “Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender,” *Dinamika*, vol. 17. NO. 2, 2012.
- [14] H. N. H. A. Heru Vitono, “Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Kalimantan Barat),” *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, Vol. %1 dari %24, NO.2, pp. 239-245, 2016.
- [15] “Pengenalan Bahasa Pemrograman C#”.
- [16] Sri Dharwiyanti, “Pengantar Unified Modeling,” pp. 1-13.
- [17] W. Wibisono, F. Baskoro, “PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL BEHAVIOUR UML Waskitho Wibisono , Fajar Baskoro,” *Juti*, vol. 1. NO.1, pp. 43-50, 2002.
- [18] M. Sidi Mustaqbal, Roeri Fajri Firdaus, Hendra Rahmadi, “PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS”.
- [19] A. S. Y. C. Luthfi Rahman, “IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI PANDUAN SALAT,” *TRANSMISI*, vol. 19. (2), pp. 1-6, 2017.