

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Abdullah, A. Sani, and A. Hasan, “PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PENGENALAN BANGUNAN BERSEJARAH RUMAH KEDIAMAN BUNG KARNO BENGKULU,” *J. Pseudocode*, vol. V, no. September, 2018.
- [2] M. Muntahanah, R. Toyib, and M. Ansyori, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra),” *Pseudocode*, vol. 4, no. 1, pp. 81–89, 2017, doi: 10.33369/pseudocode.4.1.81-89.
- [3] A. Wulandari, S. Andryana, and A. Gunaryati, “Pengenalan Ikan Hias Laut Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Augmented Reality,” *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 5, no. 2, 2019, doi: 10.26905/jtmi.v5i2.3711.
- [4] E. Rublee, V. Rabaud, K. Konolige, and G. Bradski, “ORB: An efficient alternative to SIFT or SURF,” *Proc. IEEE Int. Conf. Comput. Vis.*, pp. 2564–2571, 2011, doi: 10.1109/ICCV.2011.6126544.
- [5] J. Liu, J. Yu, C. Wang, and X. Zhang, “An ORB feature matching algorithm for mobile devices,” in *ACM International Conference Proceeding Series*, 2018, pp. 116–119, doi: 10.1145/3192975.3193021.
- [6] B. F. Pratama and L. Husniah, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Development Life Cycle,” *J. Matrix*, vol. 8, no. 2, pp. 42–46, 2018.
- [7] R. J. Nurcahyo, “Keterkaitan Visi, Misi, Dan Values Terhadap Kinerja Karyawan Perusahaan Kulit ‘Dwi Jaya,’” *J. Khasanah Ilmu*, vol. 6, no. 2, pp. 87–94, 2015.
- [8] D. Pramitha, “Urgensi Perumusan Visi, Misi Dan Nilai-Nilai Pada Lembaga Pendidikan Islam,” *J. Tarbawi*, vol. 01, no. 01, pp. 8–9, 2016.
- [9] T. Nurhayati and A. Darwansyah, “Peran struktur organisasi dan sistem remunerasi dalam meningkatkan kinerja,” *J. Ekon. Bisnis*, vol. 14, no. 2, pp. 1–16, 2013.

- [10] D. Sulaksono, "Pemasaran Rumah Bagi Golongan Menengah Ke Bawah Di Kabupaten Tulungagung," *ilmu Manaj.*, vol. 1, no. 1, pp. 39–48, 2012.
- [11] A. Arini and E. A. Fitriana, "Pengembangan Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Augmented Reality Menggunakan Algoritma FAST," *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, vol. 4, no. 1, p. 9, 2019, doi: 10.14421/jiska.2019.41-02.
- [12] M. Piliang, "Sistem temu kembali informasi dengan mendayagunakan media katalog perpustakaan," *J. Iqra'*, vol. 7, no. 2, pp. 3–18, 2013, [Online]. Available: [http://repository.uinsu.ac.id/785/1/iqra%27 2013 vol.07 no. 02 - 1.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/785/1/iqra%27%202013%20vol.07%20no.%2002%20-%201.pdf).
- [13] N. K. I.Mustaqim, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality," *J. Edukasi Elektro*, vol. 1, pp. 36–48, 2017, doi: 10.21831/jee.v1i1.13267.
- [14] A. D. Rachmanto and M. S. Noval, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D," *Implementasi Augment. Real. Sebagai Media Pengenalan Promosi Univ. Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D*, vol. IX, no. 1, pp. 29–37, 2018.
- [15] A. Setiyadi and E. B. Setiawan, "Blind scanner Server and Batch Programming Implementation in the Process of Automatically Scan Documents," in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 2019, vol. 662, no. 2, doi: 10.1088/1757-899X/662/2/022068.
- [16] Supriyadi, "Media Pembelajaran Proses Rendering Objek 3D Berbasis Multimedia," *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 4, no. 2, pp. 92–98, 2018, doi: 10.31294/jtk.v4i2.3545.
- [17] Murtiwiayati and G. Lauren, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android," *J. Ilm.*, vol. 12, pp. 1–10, 2013.
- [18] N. Gandhewar and R. Sheikh, "Google Android: An Emerging Software Platform For Mobile Devices," *Int. J. Comput. Sci. Eng.*, no. Special Issue, p. 6, 2010.

- [19] H.-Y. Wang, C. Liao, and L.-H. Yang, "What Affects Mobile Application Use? The Roles of Consumption Values," *Int. J. Mark. Stud.*, vol. 5, no. 2, pp. 11–22, 2013, doi: 10.5539/ijms.v5n2p11.
- [20] A. Setiyadi and T. Harihayati, "PENERAPAN SQLITE PADA APLIKASI PENGATURAN WAKTU UJIAN DAN PRESENTASI," *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 13, no. 2, pp. 221–226.
- [21] 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.
- [22] 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," *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [23] T. C. A.-S. Zulkhaidi, E. Maria, and Yulianto, "Pengenalan Pola Bentuk Wajah dengan OpenCV," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 181–186, 2019.
- [24] K. Ainiyah, N. Hidayah, F. P. Damayanti, I. N. Hidayah, J. N. Fadila, and F. Nugroho, "Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender," *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, vol. 5, no. 3, pp. 164–176, 2020, doi: 10.14421/jiska.2020.53-04.
- [25] Haviluddin, "Memahami Penggunaan UML ( Unified Modelling Language )," *Memahami Pengguna. UML (Unified Model. Lang.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2011, [Online]. Available: <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>.
- [26] F.- Sonata, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer," *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 22, 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [27] S. Julianto and S. Setiawan, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan

- Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online,” *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan*, vol. 3, no. 2, pp. 11–25, 2019, [Online]. Available: <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>.
- [28] W. Aprianti and U. Maliha, “Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati,” vol. 2, no. 2013, pp. 21–28, 2016.
- [29] A. Setiyadi and E. B. Setiawan, “Sistem Informasi Pengumuman Program Studi,” *LONTAR Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 11–21, 2017.
- [30] A. Setiyadi and E. B. Setiawan, “Information System Monitoring Access Log Database on Database Server,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 407, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1757-899X/407/1/012110.
- [31] U. Hanifah, R. Alit, and S. Sugiarto, “Penggunaan Metode Black Box Pada Pengujian Sistem Informasi Surat Keluar Masuk,” *SCAN - J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 11, no. 2, pp. 33–40, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.upnjatim.ac.id/index.php/scan/article/view/643>.
- [32] D. W. Utomo, D. Kurniawan, and Y. P. Astuti, “Teknik Pengujian Perangkat Lunak Dalam Evaluasi Sistem Layanan Mandiri Pemantauan Haji Pada Kementerian Agama Provinsi Jawa Tengah,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 731–746, 2018, doi: 10.24176/simet.v9i2.2289.
- [33] H. Kusniyati, R. Yusuf, and M. A. Widyartanto, “Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Hardware,” *J. Pengkaj. dan Penerapan Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–90, 2017.