

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Pambudi and T. Hidayah, "Pengaruh Latihan Pola Straight-Set Dan Drop-Set Terhadap Hipertropi Dan Kekuatan Otot Bisep Pada Member Fik Fitness Center Unnes Semarang," *Journal of Sport Sciences and Fitness*, vol. 3, no. 2, pp. 6–10, 2014.
- [2] Triyanto, Lusiana, and Y. Purnama, "Analisis Profesional Personal Trainer di Fitness Center Hotel Kota Semarang Tengah," *Journal of Education and Sport*, vol. 2, no. 1, pp. 20–27, 2021.
- [3] D. A. Afid Muhammad Lukman, "aplikasi mobile memiliki user interface dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh platform mobile . Aplikasi mobile juga telah dirancang khusus untuk platform mobile (misalnya IOS , android , atau windows mobile)," *Evolusi*, vol. 7, no. 2, pp. 58–65, 2019.
- [4] R. M. Hambali, N. Kusmaedi, and J. Jajat, "Tingkat Kebugaran Jasmani Lansia Dikaji Berdasarkan Tingkat Partisipasi dan Gender," *Jurnal Keolahragaan*, vol. 5, no. 2, p. 1, 2019, doi: 10.25157/jkor.v5i2.2150.
- [5] A. S. Faturachman, Said Junaidi, "Analisis Kesesuaian Gerak Teknik Penggunaan Alat Latihan Beban," vol. 5, no. 2, p. 104, 2020.
- [6] M. Kristian, I. Fitri, and A. Gunaryati, "Implementation of Augmented Reality for Introduction To Android Based Mammalian Animals Using The Marker Based Tracking Method," *JISA(Jurnal Informatika dan Sains)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–6, 2020, doi: 10.31326/jisa.v3i1.623.
- [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," 2017. [Online]. Available: www.unity3d.com.
- [8] A. I. Asry, "Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada maket rumah virtual," *Ainet : Jurnal Informatika*, vol. 1, no. 2, pp. 52–58, 2019, doi: 10.26618/ainet.v1i2.2294.
- [9] B. Satria, "Sebatik Stmik Wicida 1 Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality."
- [10] D. Abdullah, A. Sani, and A. Hasan, "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada media Pengenalan Bangunan Bersejarah Rumah Kediaman Bung Karno Bengkulu Berbasis Android," 2018. [Online]. Available: www.ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode
- [11] G. gun Maulana, "Penerapan Augmented Reality Untuk Pemasaran Produk Menggunakamn Software Unity 3D dan Vuforia," *Jurnal Teknik Mesin*, vol. 3, pp. 9–25, 2019.

- [12] Yahya and A. M. Nur, "Pengaruh Aplikasi C# dalam Proses Perhitungan Numerik Terhadap Solusi Persamaan Non Linier," *Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 1, no. 2, pp. 79–87, 2018.
- [13] Havaluddin, "Memahami Penggunaan UML (Unified Modeling Language)," *Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 6, p. 1.
- [14] J. Rori, S. Sentinuwo, S. Karouw, and I. Pendahuluan, "Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi," vol. 8, no. 1, pp. 3–7, 2016.
- [15] 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," 2017. [Online]. Available: www.unity3d.com.
- [16] S. Suryaningsih, Y. Riandika, A. Hasanah, and S. Anggraito, "Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain," *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, vol. 4, no. 2, pp. 20–29, 2020, doi: 10.29408/edumatic.v4i2.2402.