

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Hadi and R. Permana, "Augmented Reality Point Of Interest (POI) Pariwisata Kota Padang Berbasis Android," ... *J. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, p. 41, 2021, [Online]. Available: <http://ijcs.stmkindonesia.ac.id/index.php/ijcs/article/view/365>.
- [2] E. Y. Pradana, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Penunjuk Arah Lokasi Bangunan Bersejarah Kota Medan Menggunakan Markerless Gps Based Tracking," *Skripsi.Universitas Sumatera Utara*, 2019, [Online]. Available: <https://library.usu.ac.id>.
- [3] D. Sianturi, "AUGMENTED REALITY PENGENALAN RUMAH ADAT DI SUMATERA UTARA BERBASIS ANDROID," *J. Pembang. Wil. Kota*, vol. 1, no. 3, pp. 82–91, 2021.
- [4] A. Fauzi, P. A. Suharso, S. Si, and M. Kom, *Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*, no. September. 2014.
- [5] E. Rusnandi, H. Sujadi, E. Fibriyany, and N. Fauzyah, "Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar."
- [6] S. Balandin, I. Oliver, S. Boldyrev, A. Smirnov, N. Shilov, and A. Kashevnik, "Multimedia services on top of M3 Smart Spaces," *Proc. - 2010 IEEE Reg. 8 Int. Conf. Comput. Technol. Electr. Electron. Eng. Sib.*, vol. 13, no. 2, pp. 728–732, 2010, doi: 10.1109/SIBIRCON.2010.5555154.
- [7] Y. Makasudede, "Bab 2 tinjauan pustaka," pp. 8–45, 1953.
- [8] D. Brodić, Z. N. Milivojević, D. Tanikić, and D. R. Milivojević, "An approach for tuning the parametric water flow algorithm based on ANN," *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 7694 LNAI, no. 2, pp. 1–12, 2012, doi: 10.1007/978-3-642-35455-7\_1.
- [9] S. L. B. Ginting and F. Sofyan, "Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android," *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 15, no. 2, pp. 139–154, 2017, doi: 10.34010/miu.v15i2.554.
- [10] R. E. Saputro and D. I. S. Saputra, "Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *J. Buana Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 153–162, 2015, doi: 10.24002/jbi.v6i2.404.
- [11] 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. 43, 2020, doi: 10.35194/mji.v11i1.770.
- [12] B. A. Pranata, A. K. Pamoedji, and R. Sanjaya, *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya*, vol. 53, no. 9. 2014.
- [13] I. S. Nugraha, K. I. Satoto, and K. T. Martono, "Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 62–70, 2014, doi: 10.14710/jtsiskom.2.1.2014.62-70.
- [14] H. Armanto, I. Institut, T. Terpadu, E. Sidharta, I. Institut, and T. Terpadu,

- “Tamagotchi Augmented Reality yang Dilengkapi dengan Mini Games,” pp. 99–105, 1995.
- [15] P. Sistem, I. Geografis, and U. Pendor, “Jurnal Sains dan Informatika,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 67–77, 2018, doi: 10.22216/jsi.v4i1.
- [16] Eka Ardianto, Wiwien Hadikurniawati, Edy Winarno, “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>.
- [17] D. R. Rahadi, “Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android Interface pengguna Android didasarkan pada manipulasi langsung menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek (swiping), mengetuk,” vol. 6, no. 1, pp. 661–671, 2014.
- [18] 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.
- [19] A. Juansyah, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android,” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.