

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Madani, A. Setyanto, and A. F. Sofyan, "Penerapkan Augmented Reality Pada Media Promosi (Brosur) STMIK Bumigora Mataram Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Informasi Respati*, vol. 13, No.3, 2018, Universitas Respati Yogyakarta (Unriyo).
- [2] Shuo Fang Liu, and Meng Hsuan Lee, "Mobile Commerce System Integrated with Augmented Reality and Interactive Multimedia," *Journal Przegląd Elektrotechniczny*, Vol.88 No.9, 2012. National Cheng Kung University, Taiwan.
- [3] Ruth Stefanie, "Respon Pengunjung Terhadap Media Brosur Jatim Park 2"," *Jurnal E-KOMUNIKASI*, vol. 1, 2013. Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- [4] S. Elsa Khoirunnisa, S. Rahayu, and Natalia, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Program Studi Teknik Komputer Politeknik Sukabumi Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur,"*Prosiding SEMNASTERA*, Vol.2, 2020. Politeknik Sukabumi.
- [5] Re Arief Ahmadi, John Adler, and Selvia Lorena Ginting, "Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Gerakan Shalat," *Prosiding Seminar Nasional Komputer dan Informatika (SENASKI)*, 2017. Universitas Komputer Indonesia.
- [6] Ariawan Djoko Rachmanto and M. Sidiq Noval, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D". *Jurnal FIKI Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. IX, no. 1, 2018. Universitas Nurtanio Bandung.
- [7] Alan Zuniargo Prabowo, Kodrat Iman Satoto, and Kurniawan Teguh Martono, "Perancangan dan Implementasi Augmented Reality sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan". *Journal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 3, no. 1, 2015. Universitas Diponegoro, Indonesia.
- [8] Pamoedji, Andre Kurniawan, and Ridwan Sanjaya Maryuni, "Mudah membuat game Augmented Reality (Ar) dan Virtual Reality (Vr) dengan Unity 3D". *Book Elex Media Komputindo*, 2017.
- [9] Gde Indra Bhaskara and Dian Pramita Sugiarti, "Enhancing Cultural Heritage Tourism Experience with Augmented Reality Technology in Bali", *Journal of Tourism*, vol. 6, no. 1, 2019. Udayana University.

- [10] Selvia Lorena Br Ginting, Sudrayana, Endra, and Hidayat, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Gedung Baru UNIKOM Berbasis Android," Skripsi, *Majalah Ilmiah Unikom*, vol. 14, no. 2, 2017. Universitas Komputer Indonesia.
- [11] Nur'aini, Siti, Arnia Sari Mukaromah, dan Siti Muhlisoh, "Pengenalan deoxyribonucleic acid (DNA) dengan marker-based augmented reality," *Walisono Journal of Information Technology (WJIT)*, vol. 1, no. 2, 2019. Universitas Islam Negeri Walisono Semarang.
- [12] Ronald T. Azuma, "A Survey of Augmented Reality," *Presence: teleoperators & virtual environments*, vol. 6, no. 4, 1997. Cambridge, Massachusetts Institute of Technology, United States.
- [13] F S Irwansyah, Y M Yusuf, I Farida, and M A Ramdhani, "Augmented Reality (AR) Technology on The Android Operating System in Chemistry Learning," *IOP conference series: Materials science and engineering*, vol. 288, no. 1, 2018. , UIN Sunan Gunung Djati.
- [14] Rifki Mas Faisal, "Pembangunan Aplikasi Magic Book Rumah Adat Tradisional Berbasis Augmented Reality". Skripsi, 2014. Universitas Komputer Indonesia.
- [15] Juwita Purnamasari dan Selvia Lorena Br. Ginting, "Pengembangan Aplikasi Promosi Produk Handphone Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Mobile Android". Skripsi, 2017. Universitas Komputer Indonesia.
- [16] Fauji Muhammad dan John Adler. "Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Berbasis Android." Skripsi, Sistem Komputer 2016. Universitas Komputer Indonesia.
- [17] John Adler, Futry Diviana Agnia, dan Muhammad Aditya Fathur Rahman "Pengenalan Proses Kehamilan dan Informasinya Dengan Menggunakan Augmented Reality di Lingkungan Masyarakat RW 04 Cikawao Bandung". *PETIK: Jurnal Pengabdian Teknik dan Ilmu Komputer*, 2(1), Sistem Komputer, 2022 Universitas Komputer Indonesia.
- [18] Ahmad Ninjar Algi Fajri dan John Adler, "Implementasi Augmented Reality (Ar) Pada Koleksi Museum Sri Baduga Berbasis Android". Skripsi, Sistem Komputer, 2021 Universitas Komputer Indonesia.
- [19] John Adler, Selvia Lorena BR Ginting, dan Fajri Hannibal Abzi, "Aplikasi Pengenalan Jenis-Jenis Batuan Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus: Museum Geologi Bandung)", Skripsi, Teknik Komputer, 2017. Universitas Komputer Indonesia.

- [20] Derry Fatchul Muin dan John Adler, “Media Promosi Laptop Dengan STeknologi Augmented Reality Berbasis Android”, Skripsi, Teknik Komputer, 2017. Universitas Komputer Indonesia.
- [21] Ganjar Hardiansyah dan John Adler, “Aplikasi Pengenalan Batik Jawa Barat Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android”, Skripsi, Teknik Komputer, 2017. Universitas Komputer Indonesia.