

Daftar Pustaka

- [1] Muntahanah, Rozali Toyib, and Miko Ansyori, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus PT. Jashando Han Saputra),” *J. Pseudocode*, vol. 4, pp. 81–89, Feb. 2017.
- [2] Tarmin Abdulghani and Bambang Plasmama Sati, “Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran,” *Media J. Inform.*, vol. 11, pp. 43–50, Jun. 2019.
- [3] Adam Raihan Fadhlurrahman, Fauziah, and Aris Gunaryati, “Augmented Reality Pengenalan Landmark Negara Asia Tenggara Menggunakan Algoritma FAST Corner Dan Natural Feature Tracking,” *J. Tek. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 8, pp. 1012–1016, Sep. 2021.
- [4] Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog untuk Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *Jurnal Sains Komputer dan Informatika*. 05(1).
- [5] M. E. Apriyani, M. Huda, dan S. Prasetyaningsih, “Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah,” *J. Infotel*, vol. 8, no. 1, hlm. 71–77, 2016.
- [6] I. G. G. R. Wiradarma, I. G. M. Darmawiguna, dan I. M. G. Sunarya, “Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story ‘I Gede Basur,’” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform. JANAPATI*, vol. 6, no. 1, hlm. 30–38, 2017.
- [7] Mahendra dan Ida Bagus Made, “Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK,” *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. Vol. 9 No. 1, Apr 2016
- [8] Ahmadi, R. A., Adler, J., Ginting, S. L., Teknik, J., Komputer, I., Komputer, S., Bandung, U., Dipatiukur, J., & 112 Bandung, N. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Komputer dan Informatika (SENASKI)*.
- [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] B. A. Pramono. Desain Dan Implementasi Augmented Reality Berbasis Web Pada Aplikasi Furniture Shopping Manager Sebagai Alat Bantu Belanja Online
- [11] Rangkuti, F. (2009). Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [12] B. A. Pranata, A. K. Pamoedji dan R. Sanjaya. Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2015.
- [13] J. Adler and B. F. Ramadhan, “Penerapan Algoritma Dijkstra Pada Game Learning Matematika Berbasis Android,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 10, no. 2, pp. 173–181, 2021, doi: 10.34010/komputika.v10i2.4551.
- [14] R. Rumanjar. Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/9991/9576>.
- [15] A. Nugroho dan B.A. Pramono. Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. 2017.
- [16] Fauzi, Muhammad, and Jhon Adler. 2016. “Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Berbasis Android,” 1–7. <http://kepo.unikom.ac.id/id/eprint/4495>.
- [17] Y. Supardi. Belajar Coding Android Bagi Pemula. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2015.
- [18] J. Adler, “Diagnosa Penyakit dengan Gejala Demam pada Manusia Berbasis Mobile : Knowledge Based System,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 6, no. 2, pp. 51–58, 2019, doi: 10.34010/komputika.v6i2.1607.
- [19] Winarno Edy, Hadikurniawati Wiwin, Ardianto Eka., 2012, Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender, jurnal teknologi informasi DINAMIK, 17(2): 107-117.