

## DAFTAR PUSTAKA

1. Muntahanah, M., R. Toyib, and M. Ansyori, *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra)*. Pseudocode, 2017. **4**(1): p. 81-89.
2. Chen, Y., et al. *An overview of augmented reality technology*. in *Journal of Physics: Conference Series*. 2019. IOP Publishing.
3. Sutedi, A., D. Tresnawati, and R. Faiz, *Perancangan Aplikasi Promosi Katalog Mebel Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. Jurnal Algoritma, 2022. **19**(1): p. 219-227.
4. Sugiharto, A., *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Katalog Barang Elektronik Berbasis Android Menggunakan Unity 3D*. JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma, 2019. **6**(1): p. 179-188.
5. Blanco-Pons, S., et al., *Augmented Reality markerless multi-image outdoor tracking system for the historical buildings on Parliament Hill*. Sustainability, 2019. **11**(16): p. 4268.
6. Masri, M. and E. Lasmi, *Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless*. JET (Journal of Electrical Technology), 2019. **4**(1): p. 40-46.
7. Karundeng, C.O., D.J. Mamahit, and B.A. Sugiarto, *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality*. Jurnal Teknik Informatika, 2018. **13**(1).
8. Ginting, S.L. and D.A. Juniarto, *Penentuan Rute ATM Terdekat Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android*. Pros. Semin. Nas. Komput. dan Inform, 2017. **1**(2): p. 6.
9. Puspitasari, R.D., *Pertanian berkelanjutan berbasis revolusi industri 4.0*. Jurnal Layanan Masyarakat (Journal of Public Services), 2020. **3**(1): p. 26.
10. Putri, A.W., *Implementasi Artificial Neural Network (ANN) Backpropagation Untuk Klasifikasi Jenis Penyakit Pada Daun Tanaman Tomat*. MATHunesa: Jurnal Ilmiah Matematika, 2021. **9**(2): p. 344-350.
11. Kailaku, S.I. and K.T. Dewandari, *Potensi likopen dalam tomat untuk kesehatan*. 2016.
12. Fauji, M. and J. Adler, *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Berbasis Android*.
13. Adler, J., F.D. Agnia, and M.A. Rahman, *Pengenalan Proses Kehamilan dan Informasinya Dengan Menggunakan Augmented Reality di Lingkungan Masyarakat RW 04 Cikawao Bandung*. Jurnal Pengabdian Teknik dan Ilmu Komputer (Petik), 2022. **2**(1): p. 1-7.

14. Frantz, T., et al., *Augmenting Microsoft's HoloLens with vuforia tracking for neuronavigation*. Healthcare technology letters, 2018. **5**(5): p. 221-225.
15. Setiawan, E., U. Syaripudin, and Y.A. Gerhana, *Implementasi Teknologi augmented reality pada buku panduan wudhu berbasis mobile android*. Jurnal Online Informatika, 2016. **1**(1): p. 28-33.
16. Mustika, M., et al., *Implementasi augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif*. Creative Information Technology Journal, 2015. **2**(4): p. 277-291.
17. Khotimah, K., *Aplikasi Tutorial Rukun Umroh Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. Prosiding KOMMIT, 2014.
18. Adler, J., *Diagnosa penyakit dengan gejala demam pada manusia berbasis mobile: Knowledge based system*. Komputika: Jurnal Sistem Komputer, 2017. **6**(2): p. 51-58.
19. Erwin, E., R. Malik, and M. Erviza, *Perpaduan Teknik Pemetaan Pikiran dengan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Marker Tracking untuk Media Pembelajaran*. Prosiding Konferensi Nasional Informatika 2013, 2013. **1**(1): p. 76-81.
20. Hidayah, N., et al., *Rancang bangun film animasi 3D sejarah terbentuknya kerajaan Samudra Pasai menggunakan software Blender*. JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga), 2020. **5**(3): p. 164-176.
21. Rosa, A.S., *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*. 2016.
22. Mulyani, A., Y. Septiana, and R. Helmi, *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Persediaan Obat pada Apotek Berbasis Android*. Jurnal Algoritma, 2022. **19**(2): p. 639-648.