

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Patricia, A. Sinsuw, and S. Karouw, 'M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality', *E-Journal Teknik Informatika*, vol. 9, 2016.
- [2] R. Yuli Endra and D. Resha Agustina, 'Expert-Jurnal Management Sistem Informasi dan Teknologi MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY'.
- [3] I. Mustaqim, 'PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN', *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2016.
- [4] B. Edy Kusuma, M. Tricia Tanzil, R. Cenderawan, A. Kampus Lt, and J. Kapten Maulana Lubis No, 'Analisa dan Perancangan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Dalam Memberikan Petunjuk Navigasi Ruangan Pada Universitas Pelita Harapan Kampus Medan'.
- [5] A. Mustahfa, H. Ginardi, and F. X. Arunanto, 'Sistem Navigasi Indoor Menggunakan Sinyal Wi-fi dan Kompas Digital Berbasis Integrasi dengan Smartphone untuk Studi Kasus pada Gedung Bertingkat', *JURNAL TEKNIK ITS*, vol. 5, 2016.
- [6] F. Asmawai, W. Wibisono, and H. Studiawan, 'Rancang Bangun Sistem Navigasi Indoor Berbasis Integrasi Symbolik Location Model dan Wifi Based Positioning System untuk Studi Kasus pada Gedung Bertingkat', *JURNAL TEKNIK ITS*, 2017.
- [7] I. Ikbal and S. Mauluddin, 'Usability Measurement of Classroom Booking Information System Integrated with Course Scheduling Information System', in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, Institute of Physics Publishing, Nov. 2019. doi: 10.1088/1757-899X/662/2/022093.
- [8] E. B. Santoso *et al.*, 'DIKTAT ANALISIS LOKASI DAN KERUANGAN (RP09-1209)', 2012.

- [9] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurniawan, and D. Firmansyah, 'Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang', *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 14, no. 4, pp. 13–23, Jan. 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i4.58.
- [10] S. Naqiyah, S. Andyana, and R. Komalasari, 'Augmented Reality Pengenalan Laboratorium FTKI Universitas Nasional dengan Tracking Based Navigationmarkerless', *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, vol. 8, 2020.
- [11] M. I. Hidayat and A. Qoiriah, 'Implementasi Pathfinding dengan Algoritma A\* pada Aplikasi Indoor Navigation Menggunakan Unity Navmesh', 2022.
- [12] E. Ramadhanty, H. Tolle, and K. C. Brata, 'Pengembangan Aplikasi Navigasi menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Perangkat Smartphone berbasis Android (Studi Kasus: Jawa Timur Park 1 Malang)', 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [13] C. Philips, 'Navigation: A Short History of Navigation and Its Impact on the World', *Journal of Navigation*, 2017.
- [14] J. Han, S. Lee, and J. Heo, 'A Review of Indoor Positioning Systems' *International Journal of Distributed Sensor Networks*, 2018.
- [15] H. H. Abrianto, R. Arissanty, and D. Irmayani, 'Sistem Informasi Pengecekan Dan Pemesanan Ruangan Jarak Jauh Menggunakan Indoor Positioning System', *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 4, 2021.
- [16] L. Safira, P. Harsadi, and S. Harjanto, 'Penerapan Navmesh Dengan Algoritma A Star Pathfinding Pada Game Edukasi 3d Go Green', *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKomSiN)*, vol. 9, no. 1, p. 17, Apr. 2021, doi: 10.30646/tikomsin.v9i1.540.
- [17] K. Mirzaei, M. Arashpour, E. Asadi, H. Masoumi, Y. Bai, and A. Behnood, '3D point cloud data processing with machine learning for construction and infrastructure applications: A comprehensive

- review’, *Advanced Engineering Informatics*, vol. 51, p. 101501, Jan. 2022, doi: 10.1016/J.AEI.2021.101501.
- [18] H. Rasyid, R. Putra, M. A. Fauzan, and N. Prawita, ‘GEO NAVIGASI: AUGMENTED REALITY BASED DIRECTION AND INFORMATION IN GEOLOGY MUSEUM (CASE STUDY OF GEOLOGY MUSEUM BUILDING)’, 2021.
- [19] I. Ahmad and S. Samsugi, ‘PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA ANATOMI TUBUH MANUSIA UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN TITIK TITIK BEKAM PENGOBATAN ALTERNATIF’, Kota Bandar Lampung, 2022.
- [20] T. J. Fitzpatrick and J. R. O’Connor, ‘Introduction to Unity 3D’, *IEEE Comput Graph Appl*, vol. 33, May 2013.
- [21] T. Zebua, B. Nadeak, and S. Bahagia Sinaga, ‘Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D’, *Agustus*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [22] F.- Sonata, ‘Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer’, *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, vol. 8, no. 1, p. 22, Jun. 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [23] S. Luján-Mora and M. J. Escalona, ‘A systematic review on the use of Use Case Diagrams for Requirements Elicitation and Analysis’, *Information and Software Technology*, pp. 11–23, 2017.
- [24] Lidiawati, J. Suwita, and J. Iskandar, ‘ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REKAM MEDIS PASIEN UMUM PADA KLINIK ART MEDIKA’, *JURNAL IPSIKOM*, vol. 6, Jun. 2018.
- [25] L. M. Maxim and T. B. Hilburn, ‘Running Systems Analysis: A Review of Methods and Opportunities’, *Journal of Systems and Software*, vol. 126, Sep. 2017.

- [26] M. E. Apriyani *et al.*, 'Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah', *Jurnal Infotel*, vol. 8, no. 1, 2016.
- [27] A. I. Asry, 'Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada Maket Rumah Virtual', 2019.
- [28] Y. Uematsu and H. Saito, 'Improvement of Accuracy for 2D Marker-Based Tracking Using Particle Filter', in *17th International Conference on Artificial Reality and Telexistence (ICAT 2007)*, 2007, pp. 183–189. doi: 10.1109/ICAT.2007.16.
- [29] Sadeghi-Niaraki A and Choi SM, 'A Survey of Marker-Less Tracking and Registration Techniques for Health & Environmental Applications to Augmented Reality and Ubiquitous Geospatial Information Systems', *Sensors (Basel)*, May 2020.
- [30] T.-W. Kao and H.-C. Shih, 'A study on the markerless augmented reality for picture books', in *2013 IEEE International Symposium on Consumer Electronics (ISCE)*, 2013, pp. 197–198. doi: 10.1109/ISCE.2013.6570182.
- [31] P. Q. Brito and J. Stoyanova, 'Marker versus Markerless Augmented Reality. Which Has More Impact on Users?', *Int J Hum Comput Interact*, vol. 34, no. 9, pp. 819–833, 2018, doi: 10.1080/10447318.2017.1393974.
- [32] Y. Shao and Y. Li, 'Software Requirements Specification for Web Applications Based on Web Content Accessibility Guidelines', *Int J Adv Comput Technol*, vol. 9, no. 6, Nov. 2017.
- [33] S. Yousuf, M. Asger, A. Bibi, A. Sheikh, and A. Iqbal, 'Requirements Analysis for Software Development: A Systematic Mapping Study', *4th International Conference on Computer and Technology Applications (ICCTA)*, pp. 1–6, 2018.
- [34] S. Masripah and L. Ramayanti, 'PENERAPAN PENGUJIAN ALPHA DAN BETA PADA APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU', *JURNAL SWABUMI*, vol. 8, no. 1, p. 2020, 2020.

- [35] F. N. Khasanah and S. Murdowo, 'PENGUJIAN BETA PADA APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN DASAR ISLAM MELALUI KUESIONER', 2019.
- [36] A. Yusuf and S. Prasetyaningsih, 'EFEKTIVITAS VIDEO YOUTUBE "MENGUBAH SAMPAH PLASTIK MENJADI SUMBER DAYA ENERGI BERKELANJUTAN" MENGGUNAKAN MODEL EPIC', 2023.
- [37] A. S. Martinez-Sala, F. Losilla, J. C. Sánchez-Aarnoutse, and J. García-Haro, 'Design, implementation and evaluation of an indoor navigation system for visually impaired people', *Sensors (Switzerland)*, vol. 15, no. 12, pp. 32168–32187, Dec. 2015, doi: 10.3390/s151229912.
- [38] J. Fitra and H. Maksum, 'Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK', *JP2*, vol. 4, no. 1, pp. 1–13, 2021, [Online]. Available: <https://www.powtoon.com>.