

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. W. H. Diana Meiriana Selvianti, "PERANCANGAN SERVICE CATALOGUE MANAGEMENT DAN SERVICE LEVEL MANAGEMENT PADA LAYANAN IT PUSAIR DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK ITIL VERSI 3," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 5, no. 4, pp. 436-445, 2015.
- [2] T. Suryana, *APLIKASI INTERNET MENGGUNAKAN HTML, CSS & JAVA SCRIPT*, Bandung: PT. Elex Media Komputindo, 2013.
- [3] "Laboraturium Rawa," Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Air Pusair, 19 Mei 2015. [Online]. Available: <https://labrawa.wordpress.com>. [Accessed 1 Desember 2019].
- [4] A. C. Jayang Nurdiansyah, "Augmented Reality Untuk Media Promosi Rumah Pada Alang-Alang Contruction Berbasis Android," (*JOINTECS*) *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 3, no. 3, pp. 99-106, September 2018.
- [5] K. S. Muhammad Albir Damara, "Pengembangan Rancangan Pameran Virtual Berbasis Media Augmented Reality," *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, vol. 6, no. 1, pp. 33-40, 2018.
- [6] S. Wardani, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA PADA ANAK," *Jurnal Dinamika Informatika*, vol. 5, no. 1, 2015.
- [7] T. Hidayat, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak," *Citec Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 77-91, Januari 2015.
- [8] B. S. A. P. Riana Indriani, "PEMBUATAN AUGMENTED REALITY TENTANG PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE IMAGE TRACKING VUFORIA," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, pp. 73-78, 2016.
- [9] M. A. Helmiawan, "Media Promosi PMB STMIC Sumedang Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android," *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIC*, vol. 10, no. 2, pp. 39-48, 2016.

- [10] F. S. H. S. Febrian Wahyutama, "Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya," JURNAL TEKNIK POMITS, vol. 2, no. 3, pp. 481-486, 2013.
- [11] E. M. W. L. K. H. T. Vicky Richard Mangore, "PERENCANAAN BENDUNG UNTUK DAERAH IRIGASI SULU," Jurnal Sipil Statik, vol. 1, no. 7, pp. 533-541, 2013.
- [12] R. A. S. T. S. R. Y. H. S. Muchammad Chafied, "BROSUR INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY," SEMINAR TUGAS AKHIR, pp. 1-5, Juli 2010.
- [13] E. S. H. SELVIA LORENA BR. GINTING, "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN GEDUNG BARU UNIKOM BERBASIS ANDROID," Jurnal Majalah Ilmiah UNIKOM, vol. 14, no. 2, pp. 283-295, 2016.
- [14] F. S. SELVIA LORENA BR. GINTING, "APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN METODE BASED MARKER AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID," Majalah Ilmiah UNIKOM, vol. 15, no. 2, pp. 139-154, 2018.
- [15] D. I. S. S. Rujianto Eko Saputro, "Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality," Jurnal Buana Informatika, vol. 6, no. 2, pp. 153-162, 2 April 2015.
- [16] R. Mursyidah, "Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Rumah Adat dan Benda Bersejarah Aceh," Jurnal Infomedia, vol. 2, no. 2, pp. 15-20, 2 Desember 2017.
- [17] B. P. S. Tarmin Abdulghani, "Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran," Media Jurnal Informatika, vol. 11, no. 1, pp. 43-50, 1 Juni 2019.
- [18] R. S. W. Sri Dharwiyanti, "Pengantar Unified Modeling Language (UML)," Kuliah Umum IlmuKomputer.Com, pp. 1-13, 2003.

- [19] A. K. P. R. S. Arya Pranata, *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.
- [20] K. I. S. K. T. M. Iwan Setya Nugraha, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN PENGENALAN ALAT MUSIK PIANO," *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 2, no. 1, pp. 62-70, 2014.
- [21] H. N. H. A. Heru Vitono, "Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Kalimantan Barat)," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 2, pp. 239-245, 2016.
- [22] Vuforia Developer. Available: <https://developer.vuforia.com>. Diakses 1 Desemberl 2019.
- [23] S. I. A. Setiawan, "Google SketchUp Perangkat Alternatif dalam Pemodelan 3D," *Ultimatics: Jurnal Teknik Informatika*, vol. 3, no. 2, pp. 6-10, 2011.
- [24] W. H. E. W. Eka Ardianto, "Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender," *Dinamik*, vol. 17, no. 2, 2012.
- [25] M. S. Dewi, "PENGGUNAAN APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN EDITING FOTO BAGI ANAK TUNARUNGU," *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, vol. 1, no. 2, pp. 260-270, 2012.
- [26] M. A. S. Stepanus Ardyan, "IMPLEMENTASI ALGORITMA DIJKSTRA DALAM PENCARIAN RUTE TERPENDEK TEMPAT WISATA DI KABUPATEN GUNUNGKIDUL DENGAN PROGRAM VISUAL BASIC," *Unnes Journal of Mathematics*, vol. 6, no. 2, pp. 108-116, 2017.
- [27] D. R. Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 6, no. 1, pp. 661-571, 2014.
- [28] E. Maiyana, "PEMANFAATAN ANDROID DALAM PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN DOA," *JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA*, vol. 4, no. 1, pp. 54-65, 2018.

- [29] A. Juansyah, "PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 1, no. 1, pp. 1-8, 2015.
- [30] R. K. J. B. Latus Hermawan, "Penerapan Algoritma A* pada Aplikasi Puzzle," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, pp. 4-28, 2013.
- [31] H. B., *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2004.
- [32] T. H. S. P. Muhammad Redha, "RANCANG BANGUN APLIKASI WEBGIS PENYEDIA JASA PROPERTI ONLINE BERBASIS VIRTUAL ONLINE TOUR," *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 4, no. 3, pp. 356-360, 2016.