

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Suryana, APLIKASI INTERNET MENGGUNAKAN HTML, CSS & JAVA SCRIPT, Bandung: PT. Elex Media Komputindo, 2013.
- [2] S. Wardani, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA PADA ANAK," Jurnal Dinamika Informatika , vol. 5, no. 1, 2015.
- [3] 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.
- [4] R. A. S. T. S. R. Y. H. S. Muchammad Chafied, "BROSUR INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY," SEMINAR TUGAS AKHIR, pp. 1-5, Juli 2010.
- [5] 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.
- [6] 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.
- [7] 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.
- [8] R. Mursyidah, "Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Rumah Adat dan Benda Bersejarah Aceh," Jurnal Infomedia, vol. 2, no. 2, pp. 15-20, 2 Desember 2017.
- [9] 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.

- [10] R. S. W. Sri Dharwiyanti, "Pengantar Unified Modeling Language (UML)," Kuliah Umum IlmuKomputer.Com, pp. 1-13, 2003.
- [11] A. K. P. R. S. Arya Pranata, Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.
- [12] 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.
- [13] 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.
- [14] Vuforia Developer. Available: <https://developer.vuforia.com>. Diakses 1 Desember 2019.
- [15] W. H. E. W. Eka Ardianto, "Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender," Dinamik, vol. 17, no. 2, 2012.
- [16] 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.
- [17] D. R. Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android," Jurnal Sistem Informasi, vol. 6, no. 1, pp. 661-571, 2014.
- [18] E. Maiyana, "PEMANFAATAN ANDROID DALAM PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN DOA," JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA, vol. 4, no. 1, pp. 54-65, 2018.
- [19] 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.
- [20] H. B., Rekayasa Sistem Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2004.