

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Surya, A. Saputra, I. Gede, A. Gunadi, and G. Indrawan, "ANALISIS PENGARUH JENIS *MARKER* PADA KUALITAS *AUGMENTED REALITY* BATUAN BEKU DENGAN METODE *MARKER*-BASED TRACKING," *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK)*, vol. 6, no. 1, 2021.
- [2] P. MILGRAM and F. KISHINO, "A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays," 1994.
- [3] Ronald T. Azuma, "A survey of *Augmented Reality*," *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, vol. 8, no. 2–3, pp. 73–272, 2014.
- [4] Kominfo, "Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia."
- [5] R. Santi, "Multimedia Learning Dengan Game Engine Construct 2 (Game Bubble Click Untuk Latihan Membaca)," *Tematik*, vol. 7, no. 1, pp. 89–107, 2020, doi: 10.38204/tematik.v7i1.375.
- [6] R. A. Sahulata, A. Wahyudi, B. G. Wuwungan, and M. A. Nayoan, "Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Kerangka Tubuh Manusia Berbasis Android," *CogITO Smart Journal*, vol. 2, no. 2, p. 204, 2016, doi: 10.31154/cogito.v2i2.30.204-215.
- [7] K. R. Ramadhan, Y. I. Nurhasanah, and R. K. Utoro, "Aplikasi Media Pembelajaran Tulang Manusia Menggunakan *Augmented Reality* (Ar) Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 3, pp. 448–460, 2017, doi: 10.28932/jutisi.v3i3.660.
- [8] M. Fadli, "Penerapan *Markerless Augmented Reality* Untuk Pengenalan Alfabetik Beserta Objek Pada Anak Berbasis Android," vol. 4, no. 1, 2019, [Online]. Available: <https://repository.unmul.ac.id/handle/123456789/3510>
- [9] P. Schölnberger, *Augmented Reality in Advertising and Brand Communication: An Experimental Study*.
- [10] F. Reza, A. Fitriyatno, A. Nur Hidayat, and S. Faizah, "Aplikasi Portal Jelajah Destinasi Wisata Indonesia Dengan *Augmented Reality* (AR) dan Video 360° Berbasis Android Sebagai Media Promosi Dan Hiburan," vol. 10, no. 1, 2021.
- [11] D. Setia Pratama, N. W. Setyo, J. Kesehatan, and P. Negeri Jember, "J-REMI : Jurnal Rekam Medik Dan Informasi Kesehatan DESAIN *AUGMENTED REALITY* UNIT REKAM MEDIS DI RUMAH SAKIT CITRA HUSADA JEMBER," 2020.
- [12] A. , U. , dan K. Y. Zailani, "Prototipe Sistem Perawatan Kesehatan Emosional Menggunakan *Augmented Reality* Menggunakan Ekspresi Wajah".
- [13] M. T. A Aziz Zein, N. Agustin, and U. Al Ghzali, "Mochamad T. A. Aziz Zein, Ninik Agustin; SISTEM *AUGMENTED REALITY* (AR) DALAM DAKWAH ISLAM INSTITUT AGAMA ISLAM IMAM GHOZALI (IAIIG) CILACAP

LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) SISTEM *AUGMENTED REALITY* (AR) DALAM DAKWAH ISLAM,” 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/amk>

- [14] Mustika, “Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc),” *Jurnal Mikrotik*, vol. 8, no. 1, pp. 1–14, 2018.
- [15] I. Stanaya, I. Sukajaya, Ig. Gunadi, P. Studi Ilmu Komputer, and P. Pascasarjana, “ANALISIS EFEK PENCAHAYAAN PADA PERFORMA *AUGMENTED REALITY* BOOK CORAL SPONGES MENGGUNAKAN METODE *MARKER-BASED TRACKING* 1),” *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIKI)*, vol. 4, no. 2, 2019.
- [16] S. Sendari, A. Firmansah, and Aripriharta, “Performance analysis of *Augmented Reality* based on vuforia using 3d *Marker* detection,” in *4th International Conference on Vocational Education and Training, ICOVET 2020*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., Sep. 2020, pp. 294–298. doi: 10.1109/ICOVET50258.2020.9230276.
- [17] E. R. Putra and E. B. Setiawan, “PEMBANGUNAN APLIKASI PINTAR PENGHITUNGAN BIAYA PEMASANGAN PAVING BLOCK MEMANFAATKAN ARCORE API BERBASIS ANDROID.”
- [18] M. Aprilya Suryani, “Komparasi ARCore dan Vuforia sebagai Framework Aplikasi *Augmented Reality*,” 2019.
- [19] 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>
- [20] “Naskah Publikasi 5150411181 Arief Aji Nugroho”.
- [21] J. Sasmita Reza and Maysarah Binti Bakri, “Upaya Pemberdayaan Apotek Hidup Dan Pentingnya Tanaman Obat Dalam Menjaga Imunitas Tubuh Selama Pandemi Covid-19,” *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 57–66, Jan. 2022, doi: 10.22373/jrpm.v2i1.1157.
- [22] M. Masri and E. Lasmi, “Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* dengan Metode *Markerless*,” *Journal of Electrical Technology*, vol. 3, no. 3, pp. 40–47, 2018.
- [23] H. Kurniawan Ramadani and W. Syaihul Huda, “Jurnal Explore IT|87 Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android”, doi: 10.35891/explorit.
- [24] J. Sutrisno and V. Karnadi, “APLIKASI PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA LAGU BERBASIS ANDROID,” *JURNAL COMASIE*, vol. 04, no. 06, 2021.

- [25] Dicoding Intern, “Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya.” Accessed: Jan. 02, 2024. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>
- [26] Muhammad Ariffud, “Use Case Diagram,” <https://www.niagahoster.co.id/blog/use-case-diagram-adalah/>.
- [27] E. J. Lontoh, Q. C. Kainde, and T. Komansilan, “*Augmented Reality* pada Objek Sejarah Berbasis Android Menggunakan Teknik *Markerless*,” *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 2, no. 1, pp. 113–121, 2022, doi: 10.53682/edutik.v2i1.3414.
- [28] M. Riadi, “*Augmented Reality* (AR),” <https://www.kajianpustaka.com/2017/08/augmented-reality-ar.html>.
- [29] I. Mustaqim, S. T. Pd, and N. Kurniawan, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY*.” [Online]. Available: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- [30] Y. Dianrizkita, H. Seruni, and H. Agung, “Analisa Perbandingan Metode *Marker* Based Dan *Markless Augmented Reality* Pada Bangun Ruang,” *Jurnal Simantec*, vol. 6, no. 3, pp. 121–128, 2018.
- [31] E. Prasetya Adhy Sugara, “PENERAPAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN BUMI SEBAGAI RUANG KEHIDUPAN (STUDI KASUS: SMA NEGERI 6 PALEMBANG),” 2023.
- [32] W. Nanang, R. A. Harianto, and E. Setyati, “*Augmented Reality Marker* Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection,” *JOURNAL OF INTELLIGENT SYSTEMS AND COMPUTATION*.
- [33] developers google, “Ringkasan ARCore dan lingkungan pengembangan yang didukung.”
- [34] H. Vitono, H. Nasution, and A. & Hengky, “Implementasi *Markerless Augmented Reality* Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android,” *Universitas Tanjungpura Pontianak*, vol. 2, no. 4, pp. 239–245, 2016.
- [35] M. Yazid, “Corel Draw: Pengertian, Fungsi, Keunggulan dan Kekurangan.”
- [36] B. Arifitama, A. Syahputra, K. Bayu, and Y. Bintoro, “Analisis Perbandingan Efektifitas Metode *Marker* dan *Markerless Tracking* pada Objek *Augmented Reality*,” 2022.
- [37] M. Fayiz, N. Hilmy, U. Darusalam, and A. Rubhasy, “*Augmented Reality* sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan Kesultanan Utsmaniyah menggunakan Metode *Marker* Based Tracking dan Algoritma Fast Corner Detection,” *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, vol. 4, no. 2, p. 138, Nov. 2020, doi: 10.35870/jtik.v4i2.162.