

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. K. Pamoedji, Maryuni, and R. Sanjaya, *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- [2] J. T. Santoso, *Augmented Reality (AR)*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2021.
- [3] M. Andriansyah, A. I. Sukowati, H. Rahmadi, M. Subali, D. Saptono, and I. Purwanto, *Mobile Augmented Reality: Membangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android*, I. Depok: Gunadarma, 2018.
- [4] K. S. Wibowo, "Augmented Reality Dalam Visualisasi Katalog Penjualan Toko Aneka Furniture Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1336–1351, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1006.
- [5] S. I. W. Putra, "Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Menggunakan Metode Algoritma Fast Corner Detection Berbasis Android (Studi Kasus Multimedia Buku Interaktif Kebudayaan Lokal Kalimantan Barat)," *J. Komput. dan Apl.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2019.
- [6] R. A. Mahdafiki, F. Fauziah, and R. T. K. Sari, "Mixed Reality Edukasi Pengenalan Bioma dengan Metode Occlusion Detection dan Algoritma FAST Corner Detection," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 9, no. 1, pp. 77–90, 2022, doi: 10.21831/jitp.v9i1.46320.
- [7] D. A. Pangestu, F. Fauziah, and N. Hayati, "Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Mengenai Lapisan Atmosfer Menggunakan Algoritma Fast Corner," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 5, no. 2, p. 67, 2020, doi: 10.29100/jupi.v5i2.1759.
- [8] 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," *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 4, no. 2, p. 138, 2020, doi: 10.35870/jtik.v4i2.162.
- [9] R. Indriani, B. Sugiarto, and A. Purwanto, "Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, pp. 73–78, 2019.
- [10] M. K. Mufida and M. Harun, "Aplikasi Pengenalan Hewan Lindung Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking," *J. Digit. Educ. Commun. Arts*, vol. 1, no. 1, pp. 34–43, 2018, doi: 10.30871/deca.v1i1.595.
- [11] L. S. Mongi, A. S. M. Lumenta, and A. M. Sambul, "Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20191.
- [12] L. Yeremia, D. Pangau, S. Tangkawarouw, G. Kaunang, and A. S. M. Lumenta, "Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 203–208, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/2399>

- [13] A. Nugroho and B. A. Pramono, "Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang," *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [14] N. Nurmadiyah, "Media Pendidikan," *Al-Afkar J. Keislam. Perad.*, vol. 5, no. 1, 2016, doi: 10.28944/afkar.v5i1.109.
- [15] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat*, vol. 03, pp. 171–187, 2018.
- [16] M. R. Akbar, *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*, Cetakan I. Sukabumi: Haura Utama, 2022.
- [17] A. Karisman, "Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 6, no. 1, pp. 18–30, 2019, doi: 10.35957/jatisi.v6i1.166.
- [18] R. Nola and S. M Nurtanzis Sutoyo, "Case Based Reasoning Untuk Mendeteksi Kerusakan Harddisk," *J. Sustain.*, vol. 5, no. 01, pp. 15–21, 2016.
- [19] Y. Adrian, R. C. Lesmana, and Sudimanto, "Analisis Performa pada Video Graphic Array (VGA) Nvidia GTX 950M DDR3 dan Nvidia GTX 950M GDDR5," *Media Inform.*, vol. 20, no. 2, pp. 91–96, 2021, doi: 10.37595/mediainfo.v20i2.74.
- [20] A. Prasstyawan, A. Suyatno, and I. F. Astuti, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Motherboard Menggunakan Metode Technique for Others Reference By Similarity To Ideal Solution (Topsis)," *J. Inform. Mulawarman*, vol. 9, no. 2, pp. 41–45, 2014.
- [21] Siti Nuraini, "Perangkat Keras Komputer," *Siti Nuraini*, pp. 1–15, 2018.
- [22] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, "Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [23] N. Z. Munantri, H. Sofyan, and M. Y. Florestiyanto, "Aplikasi Pengolahan Citra Digital Untuk Identifikasi Umur Pohon," *Telematika*, vol. 16, no. 2, p. 97, 2020, doi: 10.31315/telematika.v16i2.3183.
- [24] J. Kuswanto and F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018, doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.
- [25] Y. Firmansyah, R. Maulana, and M. S. Maulana, "Implementasi Metode SDLC Prototype Pada Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM) Berbasis Website Studi Kasus Dinas Kependudukan Dan Catatan Sipil," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 3, p. 315, 2021, doi: 10.26418/justin.v9i3.46964.
- [26] A. P. Putra, F. Andriyanto, K. Karisman, T. D. M. Harti, and W. P. Sari, "Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing," *J. Bina Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, 2020, doi: 10.33557/binakomputer.v2i1.757.
- [27] A. Mubarak, "Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek," *JIKO (Jurnal Inform. dan*

- Komputer*), vol. 2, no. 1, pp. 19–25, 2019, doi: 10.33387/jiko.v2i1.1052.
- [28] M. Muslihudin and Oktafianto, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2016. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=2SU3DgAAQBAJ>
- [29] E. Triandini and I. G. Suardika, *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*. CV Andi Offset, 2012. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=3OIRBbSZq24C>
- [30] M. Andriana, R. Panjaitan, and T. Sumarlin, *Sistem Informasi Anggaran*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.

