

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. Pangestu, F. Fauziah, and N. Hayati, "Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Mengenai Lapisan Atmosfer Menggunakan Algoritma FAST Corner," *J. Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 05, pp. 67–78, 2020, doi: 10.29100/jipi.v5i2.1759.
- [2] A. Syahputra, S. Andryana, and A. Gunaryati, "Aplikasi Augmented Reality (AR) dengan Metode Marker Based sebagai Media Pengenalan Hewan Darat pada Anak Usia Dini menggunakan Algoritma Fast Corner Detection (FCD)," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, pp. 56–63, 2020, doi: 10.35870/jtik.v5i1.164.
- [3] 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. Teknol. Inf. dan Komun.*, pp. 138–146, 2020, doi: 10.35870/jtik.v4i2.162.
- [4] M. Yudiman, G. Fachrudin, and J. Sinioldi, *Kujang Sebagai Hak Kekayaan Intelektual Provinsi Jawa Barat*. Bandung: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat, 2013.
- [5] A. Arini and E. A. Fitrana, "Pengembangan Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Augmented Reality Menggunakan Algoritma FAST," *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, 2019, doi: 10.14421/jiska.2019.41-02.
- [6] S. S. Arum, I. Fitri, and R. Nuraini, "Penerapan Augmented Reality Pada Brosur Smartphone Menggunakan Algoritma FAST Corner Detection," *SMATIKA J.*, vol. 11, pp. 9–15, 2021, doi: 10.32664/smatika.v11i01.526.
- [7] 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)*, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1006.
- [8] N. Wahyudi, R. A. Harianto, and E. Setyati, "Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection," *J. Intell. Syst. Comput.*, 2019, doi: 10.52985/insyst.v1i1.28.
- [9] A. Kamiana, M. W. A. Kesiman, and G. A. Pradnyana, "Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, 2019, doi: 10.23887/karmapati.v8i2.18351.
- [10] A. Pramono and M. D. Setiawan, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan," *INTENSIF J. Ilm. Penelit. dan Penerapan Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, p. 54, Feb. 2019, doi: 10.29407/intensif.v3i1.12573.

- [11] Y. Pradana and A. R. Aditya, "Pembuatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pahlawan Nasional," *J. Multi Media dan IT*, vol. 03, pp. 21–24, 2019, doi: 10.46961/jommit.v3i2.350.
- [12] A. Solong and A. Yadi, *Kajian Teori Organisasi dan Birokrasi Dalam Pelayanan Publik*. Sleman: DEEPUBLISH, 2021.
- [13] Hasibuan, *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- [14] Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- [15] T. Sutabri, *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2012.
- [16] M. Rahmat, *Senjata Tradisional*. Semarang: Mutiara Aksara, 2019.
- [17] E. Surdamilah and M. Ganda Negara, "Augmented Reality Edugame Senjata Tradisional Indonesia," *KHAZANAH Inform.*, p. 12, 2015, doi: <https://doi.org/10.23917/khif.v1i1.1176>.
- [18] W. Anggraini and M. Rohmayati, *Pakaian Adat, Senjata Tradisional, dan Rumah Adat (Provinsi Jawa Barat dan Provinsi Jawa Timur)*. Bandung: PT Sarana Pancakarya Nusa, 2018.
- [19] W. A. Suradinata, *Kujang Padjajaran*. Bogor: Pustaka AMMA, 2016.
- [20] A. Pamoedji, Maryuni, and R. Sanjaya, *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.
- [21] A. Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2020.
- [22] D. Kurniawan, B. Sugiarto, and X. Najoran, "Pengenal Alur Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, p. 291, 2019, doi: <https://doi.org/10.35793/jti.14.3.2019.24146>.
- [23] Herlinah and Musliadi, *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2019.
- [24] Y. Yudhanto and A. Wijayanto, *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.
- [25] F. R Pratama, *Simulasi dan Pemodelan Fisika dengan Unity3D*. Pematang: PT.Nasya Expanding Management, 2020.
- [26] M. Effendi, N. Aini, P. Dellia, and E. Wijaya, *Teknologi Multimedia Untuk Pendidikan*. Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- [27] D. Novaliendry, *Pengenalan Visualisasi 3D Blender 2.80*. Purwodadi: CV. Sarnu Untung, 2020.
- [28] J. Enterprise, *Blender untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo,

2016.

- [29] I. Binanto, *Multimedia Digital - Dasar dan Teori Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI, 2010.
- [30] A. Nugroho, *Pemrograman Berbasis Objek Menggunakan C#*. Yogyakarta: ANDI, 2017.
- [31] I. Akil, *Referensi Dan Panduan UML 2.4*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera, 2018.
- [32] Y. Sugiarti, *Dasar-Dasar Pemrograman Java Netbeans: Database UML dan Interface*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- [33] C. Prianto, H. Ar-Rasyid, and N. E. Sembiring, *Rancang Bangun Sistem Pergudangan Semudah Menyeduh Secangkir Kopi*. Bandung: Informatics Engineering, 2020.
- [34] E. Sutanto, *Pemrograman Android Dengan Menggunakan Eclipse dan StarUML*. Surabaya: Airlangga University Press, 2018.
- [35] L. Hakim, *Bahasa Pemrograman (C# dan EMGUCV)*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018.
- [36] Jamaludin, *Buku Cerdas Pemrograman C# Berbasis Dekstop Untuk Pemula*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019.
- [37] Y. Maulana, *Jenius Membuat Mobile Edukasi Android*. Garut: CV. Mobidu Sinergi, 2018.
- [38] N. Thomas, "How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website," *usabilitygeek.com*, 2015. <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/> (accessed May 16, 2022).