

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. D. Riskiono, T. Susanto, and K. Kristianto, "Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala," *Krea-TIF*, vol. 8, no. 1, p. 8, 2020, doi: 10.32832/kreatif.v8i1.3369.
- [2] K. Nistrina, "Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran," *J. Sist. Informasi, J-SIKA*, vol. 03, no. 01, pp. 1–6, 2021.
- [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. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 4, no. 2, pp. 138–146, 2020, doi: 10.35870/jtik.v4i2.162.
- [4] S. S. Arum, I. Fitri, and R. Nuraini, "Penerapan Augmented Reality Pada Brosur Smartphone Menggunakan Algoritma FAST Corner Detection," *Smatika J.*, vol. 11, no. 01, pp. 8–15, 2021, doi: 10.32664/smatika.v11i01.526.
- [5] M. Yusuf, F. Fauziah, and A. Gunaryati, "Teknologi Mixed Reality Pada Aplikasi Tuntunan Shalat Maghrib Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection Dan Lucas Kanade," *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 6, no. 1, pp. 82–93, 2021, doi: 10.29100/jipi.v6i1.1905.
- [6] 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.
- [7] R. A. Krisdiawan, R. Priantama, E. Praramdani, and H. Artikel, "Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 38–48, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2341>
- [8] P. Purnamawati, S. Supriadi, A. Arfandi, T. Ponta, and Mukhlisin, *Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)*. Makasar, 2021. [Online]. Available: [http://eprints.unm.ac.id/21721/2/Buku Panduan Penggunaan Media.pdf](http://eprints.unm.ac.id/21721/2/Buku_Panduan_Penggunaan_Media.pdf)
- [9] R. Lestiyawati, Z. F. Hasani, and ..., "English PIAUD Learning Media (EPLM) Berbasis Wonosobo Local Wisdom (Analisis Kelayakan Media)," *J. Golden ...*, vol. 6, no. 02, pp. 417–425, 2022, [Online]. Available: <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/6083%0Ahttps://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/download/6083/3058>

- [10] Wikipedia, "Portal Hewan," *wikipedia*, 2021. <https://id.wikipedia.org/wiki/Portal:Hewan>.
- [11] O. L. Yeztiani, Q. J. Adrian, and A. A. Aldino, "Application of Augmented Reality As a Learning Media of Mollusca Group Animal Recognition and Its Habitat Based on Android," *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 2, p. 420, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i2.2044.
- [12] N. A. Nugroho and A. Ramadhani, "Aplikasi Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Menggunakan Android," *J. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2015.
- [13] U. P. Semarang, *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Unity - Beginner*, 1st ed. Semarang: Universitas PGRI Semarang, 2021. doi: 10.25681/iaras.2019.978-5-94375-269-8.143-151.
- [14] A. Akbar Tanjung and M. Riyan Pratama, "Analisis Kinerja Teknologi Augmented Reality Terhadap Media Pembelajaran Sayuran Berbasis Android," 2019.
- [15] B. Purbo Wartoyo, M. Eng Ir Muhammad Agung, and M. Arman Maulana Arifin, "MUDAH MEMBUAT AUGMENTED REALITY Penerbit: PT INTENSE Mojokerto Bintang Sembilan Jawa Timur-Indonesia," 2023.
- [16] S. R. Sulistiyanti, F. A. Setyawan, and M. Komarudin, *Pengolahan Citra Dasar Dan Contoh Penerapannya*, 1st ed. Yogyakarta: Teknosain, 2016.
- [17] R. Dijaya and H. Setiawan, *Buku Ajar Pengolahan Citra Digital*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2023.
- [18] instiki, "Mengenal Pixel dan Resolusi, Terkesan Mirip tapi Beda!," *www.instiki.ac.id*, 2024. [https://instiki.ac.id/2022/06/16/mengenal-pixel-dan-resolusi-terkesan-mirip-tapi-beda/#:~:text=Pixel adalah representasi dari titik,akronim Bahasa Inggris 'Picture Element. \(accessed May 03, 2024\).](https://instiki.ac.id/2022/06/16/mengenal-pixel-dan-resolusi-terkesan-mirip-tapi-beda/#:~:text=Pixel adalah representasi dari titik,akronim Bahasa Inggris 'Picture Element. (accessed May 03, 2024).)
- [19] A. S. Gillis, "Piksel," *www.techtarget.com*, 2022. <https://www.techtarget.com/whatis/definition/pixel> (accessed May 03, 2024).
- [20] A. Febriyandani, "Algoritma Fast Corner Detection dan Natural Feature Tracking Media Tumbuhan Berbasis Augmented Reality," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1062–1076, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.984.
- [21] E. Rosten and T. Drummond, "Erickson - 2008 - Methods of treatment using anti-erbb antibody-maytansinoid conjugates.pdf," *Eur. Conf. Comput. Vis.*, pp. 430–443, 2006.

- [22] Open Source Computer Vision, “FAST Algorithm for Corner Detection,” www.docs.opencv.org, 2024.
https://docs.opencv.org/4.x/df/d0c/tutorial_py_fast.html.
- [23] 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.
- [24] A. N. Anggraini, J. N. Fadila, and F. Nugroho, “Rancang Bangun Game 2D ‘Finding Tajwid’ Dengan Metode Finite State Mechine Menggunakan Software Unity Hub,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 88–93, 2021, doi: 10.36294/jurti.v5i1.1782.
- [25] A. Irawan, R. Permana, and M. R. Putra, “Perancangan Dan Pembuatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Aksara Minang Di Sdn 01 Patamuan Berbasis Android,” *Maj. Ilm. UPI YPTK*, vol. 26, no. 2, pp. 12–21, 2019.
- [26] T. Tarial, S. Suratno, and A. Idrus, “Pengembangan Media Pembelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Berbantuan Sketchup 3D Untuk Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Smk,” *J. Manaj. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 829–840, 2022, doi: 10.38035/jmpis.v3i2.1173.
- [27] M. O. Fitri and P. Oktavia, “Desain Tata Ruang Perpustakaan Sekolah Dengan Menggunakan Sketchup Make,” *Al-Ma’arif Ilmu Perpust. dan Inf. Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 145–153, 2022.
- [28] K. N. Y. Wardani, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tumbuhan Bunga Langka Di Lindungi (Studi Kasus: Kelas Iv Sdn 03 Sidodadi),” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 4, pp. 473–490, 2021.
- [29] UPT TIK, “Mengenal Balsamiq, Aplikasi Wireframe Untuk Pemula,” *Teknologi informasi & komunikasi UNDIKSHA*, 2023.
<https://upttik.undiksha.ac.id/mengenal-balsamiq/>
- [30] 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.
- [31] M. Akbar, Rizalul, *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran*, no. July. 2022. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/362333534_Flash_Card_sebagai_Media_Pembelajaran_dan_Penelitian.

- [32] D. S. Logayah, A. B. Salira, K. Kirani, T. Tianti, and R. A. Darmawan, "Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS," *J. Basicedu*, vol. 7, no. 1, pp. 326–338, 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4419.
- [33] B. Hartono, *Cara Mudah dan Cepat Belajar Pengembangan Sistem Informasi*. 2021. [Online]. Available: <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/256>.
- [34] F. N. Hasanah, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*, 1st ed. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2020. doi: 10.21070/2020/978-623-6833-89-6.
- [35] F. Indriyani, Yunita, A. D. Muthia, and A. Surniandari, "Analisa Perancangan Sistem Indormasi." Graha Ilmu, Yogyakarta, 2019.
- [36] A. F. Prasetya, Sintia, and U. L. D. Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1. pp. 14–18, 2022.

