

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. G. L. A. K. Putra, I. D. K. Tastra, and I. I. W. Suwatra, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat," *J. Edutech Univ. Pendidik. Ganesha*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2014, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3939>
- [2] I. P. Sari, A.-K. Al-Khowarizmi, M. Saragih, A. H. Hazidar, and A. A. Manurung, "Perancangan Sistem Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Virtual Reality dan Augmented Reality," *sudo J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 61–67, 2023, doi: 10.56211/sudo.v2i2.249.
- [3] 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.
- [4] 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. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 4, no. 2, p. 56, 2020, doi: 10.35870/jtik.v5i1.164.
- [5] F. R. A. Asep Muhidin1, "Dan Sudut Maksimum Sebesar 170," vol. 10, no. 2, pp. 143–151, 2020.
- [6] A. T. Pratama, S. Andryana, R. Titi, and K. Sari, "Augmented Reality Transportasi Darat Menggunakan FAST Corner Detection dan Lucas Kanade," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, pp. 1663–1671, 2021.
- [7] N. Nurrisma, R. Munadi, S. Syahrial, and E. D. Meutia, "Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 16, no. 1, p. 34, 2021, doi: 10.30872/jim.v16i1.5152.
- [8] 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.
- [9] R. Nurdyanto, "Analisis Pengendalian Kualitas Produk Handuk Menggunakan Metode Six Sigma Untuk Mengurangi Tingkat Kecacatan (Studi Kasus Pada Aditex Bangun Cipta Desa Janti, Polanharjo, Klaten)," <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>, pp. 5–5, 2019, [Online]. Available: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- [10] R. Lestyanawati, 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.
- [11] P. Purnamawati, S. Supriadi, A. Arfandi, T. Ponta, and Mukhlisin, *Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)*. Makasar, 2021.
- [12] Wikipedia, "Buah," www.wikipedia.com.
- [13] Wikipedia, "Kategori:Buah-buahan," www.wikipedia.com.
- [14] 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.
- [15] 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.
- [16] 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.

- [17] A. Akbar Tanjung and M. Riyan Pratama, "Analisis Kinerja Teknologi Augmented Reality Terhadap Media Pembelajaran Sayuran Berbasis Android," 2019.
- [18] 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.
- [19] 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.
- [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-erb 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.
- [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 Machine 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.
- [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.
- [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] F. N. Hasanah, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*, 1st ed. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2020. doi: 10.21070/2020/978-623-6833-89-6.
- [34] L. S. Rahmawati, A. Prasetyo, and A. N. Laila, "Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Pada SD Negeri Blimbing 4 Malang," *J. Janitra Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 63–72, 2022, doi: 10.25008/janitra.v2i2.157.

- [35] R. Hafsari, E. Aribi, and N. Maulana, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Dan Penjualan Pada Perusahaan Pt.Inhutani V,” *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 10, no. 2, pp. 109–116, 2023, doi: 10.30656/prosisko.v10i2.7001.
- [36] F. Indriyani, Yunita, A. D. Muthia, and A. Surniandari, “Analisa Perancangan Sistem Indormasi.” Graha Ilmu, Yogyakarta, 2019.
- [37] M. L. Syam and Erdisna, “Sistem Informasi Stok Barang Menggunakan QR-Code Berbasis Android,” *J. Inform. Ekon. Bisnis*, vol. 4, 2022, doi: 10.37034/infeb.v4i1.108.
- [38] A. Fahrezi, F. N. Salam, G. M. Ibrahim, R. R. Syaiful, and A. Saifudin, “Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia,” *J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2022.
- [39] M. Yusup, R. Rahman, A. Aziz, and R. Al Furqon, “Pengujian Aplikasi Pengolah Data Berbasis Web Menggunakan Metode Black Box,” *J. Teknol. Bisnis dan Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 32–36, 2023.

