

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Also, “Mobile augmented reality (AR) users worldwide from 2023 to 2028,” *statista*. [Online]. Available: https://www-statista-com.translate.goog/statistics/1098630/global-mobile-augmented-reality-ar-users/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc.
- [2] A. Albi Aldriyan and S. Amini, “Penerapan Metode Marker Based Tracking Untuk Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus,” *SKANIKA Sist. Komput. dan Tek. Inform.*, vol. 3, no. 4, pp. 1–6, 2020.
- [3] M. Hill, “Augmented Reality in Education 2022.” [Online]. Available: <https://www.mheducation.com/prek-12/explore/ar-survey.html>.
- [4] D. Rohendi, S. Septian, and H. Sutarno, “The Use of Geometry Learning Media Based on Augmented Reality for Junior High School Students,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 306, no. 1, 2018.
- [5] 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.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–18, 2019.
- [6] 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.
- [7] Hamdani and Y. Hendriyani, “Perancangan Media Pembelajaran Gerakan Semaphore Pramuka Berbasis Augmented Reality Dengan Marker Based Tracking,” *Algorith. J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 06, no. 01, pp. 48–59, 2022.
- [8] D. A. Pangestu, F. Fauziah, and N. Hayati, “Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Mengenai Lapisan Atmosfer Menggunakan Algoritma Fast Corner,” *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 5, no. 2, p. 67, 2020.
- [9] wiguna R. D. Yusuf, “Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality,” *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 396–402, 2019.
- [10] 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.

- [11] D. M. H. Debbie Holley, "Augmented Reality For Education." [Online]. Available: <https://eprints.bournemouth.ac.uk/32787/>.
- [12] R. P. Valentina, "Busana Tradisional Indonesia." [Online]. Available: https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=49118&keywords=#gsc.tab=0.
- [13] B. Admin, "PENGERTIAN DAN PERBEDAAN ADAT SERTA KEBUDAYAAN." [Online]. Available: <https://banjar.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/pengertian-dan-perbedaan-adat-serta-kebudayaan-89#:~:text=Adat adalah gagasan kebudayaan yang,terhadap pelaku yang dianggap menyimpang>.
- [14] A. Pengenalan, B. Ikonik, B. Augmented, R. Menggunakan, A. Fast, and C. Detection, "ALGORITMA FAST CORNER DETECTION PADA UNITY 3D SKRIPSI Oleh : HAFSHAH NURIDZ DZAKIYYAH," 2018.
- [15] A. Bahari, H. Syafwan, and S. R. Maulina Azmi, "Pembuatan Media Edukasi Interaktif Pembagian Harta Warisan Menurut Islam Berbasis Multimedia," *JUTSI (Jurnal Teknol. dan Sist. Informasi)*, vol. 1, no. 1, pp. 31–38, 2021.
- [16] I. Java and A. A. Fajrin, "Implementasi Algoritma Fast Corner Detection Dalam Perancangan Aplikasi Pengelan Hewan Berbasis Ar," *Comput. Sci. Ind. Eng.*, vol. 9, no. 3, 2023.
- [17] R. Romli, A. F. Razali, N. H. Ghazali, N. A. Hanin, and S. Z. Ibrahim, "Mobile Augmented Reality (AR) Marker-based for Indoor Library Navigation," *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 767, no. 1, 2020.
- [18] H. F. Dalimunthe and P. Simanjuntak, "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality," *Comput. Sci. Ind. Eng.*, vol. 9, no. 2, pp. 24–31, 2023.
- [19] S. Nasution, A. H. Nasution, and A. L. Hakim, "Pembuatan Plugin Tile-Based Game Pada Unity 3D," *It J. Res. Dev.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–60, 2019.
- [20] M. A. Lesmana, I. F. Astuti, and A. Septiarini, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Pesawat Udara Berbasis Android," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 16, no. 2, p. 71, 2021.
- [21] D. W. T. Putra and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," *J. TeknolIf*, vol. 7, no. 1, p. 32, 2019.
- [22] A. A. Ginting and Nopriadi, "Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android," *J. Comasie*, vol. 05, no. 02, pp. 19–28, 2021.
- [23] J. Rumbaugh, I. Jacobson, and G. Booch, *The Unified Modeling Language Reference Manual*, vol. 53, no. 9. 2013.
- [24] 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.
- [25] A. Arfandi and Y. Supit, “Prototipe Sistem Otomasi Pada Pengisian Depot Air Minum Isi Ulang Berbasis Arduino Uno,” *Simtek J. Sist. Inf. dan Tek. Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 91–99, 2019.
- [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.
- [27] H. Kusniyati, R. Yusuf, and M. A. Widyartanto, “Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Hardware,” *J. Pengkaj. dan Penerapan Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–90, 2017.

