

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Muchlisin, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Augmented Reality* Alat Uji Kuat Tekan Beton," *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, vol. 8, no. 1, 2023.
- [2] W. P. A. Putri, E. W. Hidayat dan A. P. Aldya, "Rancang Bangun Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Alat Bantu Pengenalan Organ Tubuh Berbasis 3D Marker," *Scientific Articles of Informatics Students*, vol. 3, pp. 1-9, 2021.
- [3] S. L. B. Ginting, Y. R. Ginting and F. D. Agnia, "Edukasi Kehamilan Berdasarkan Usia Kandungan dengan Memanfaatkan Teknologi *Augmented Reality* di Lingkungan Masyarakat RW 04 Cikawao Bandung," *PETIK : Jurnal Pengabdian Teknik dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 3, pp. 55-61, 2021.
- [4] Y. K. Sudira and R. Rachman, "Aplikasi Tour Guide Berbasis Mobile Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Studi Kasus Kebun Binatang Bandung," *JUST IT (Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer)*, vol. 12, no. 1, pp. 56-63, 2021.
- [5] I. M. Ramdhan, E. W. Hidayat and M. A. K. Anshary, "Penerapan *Marker Based Tracking* Pada *Augmented Reality* Colouring Berbasis Android," *Scientific Articles of Informatics Students*, vol. 3, no. 1, pp. 35-43, 2020.
- [6] s. utami and p. s. lukitoyo, "Oeang Republik Indonesia Provinsi Sumatera (ORIPS) Pematang Siantar dalam Perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia di Sumatera Pada Tahun 1947-1949," *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, vol. 6, pp. 22-23, 2021.
- [7] R. R. C. Putra, T. Sugihartono and F. P. Juniawan, "Aplikasi *Augmented Reality* Media Pembelajaran Pengenalan Gambar Tokoh Pahlawan Nasional

Pada Uang Kertas Berbasis Android," *SISFOKOM (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 10, no. 3, pp. 405-512, 2021.

- [8] I. Kurniawan, S. and N. , "Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Pahlawan Indonesia dengan *Marker* Uang Kertas Indonesia," *JATIKA*, vol. 1, no. 1, pp. 9-16, 2020.
- [9] N. M. Haq, "*Augmented Reality* Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis Android," *JATIKA*, vol. 1, no. 1, pp. 100-108, 2020.
- [10] A. C. Pramono and G. m. Zamroni, "Implementasi *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Pahlawan Indonesia Berdasarkan Mata Uang Kertas Rupiah Emisi 2016 Berbasis Android," *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, vol. 9, no. 3, pp. 106-118, 2021.
- [11] Y. Dianrizkita, H. Seruni and H. Agung, "Analisa Perbandingan Metode *Marker Based* dan *Markless Augmented Reality* Pada Bangun Ruang," *Simantec*, vol. 6, 2018.
- [12] R. A. Setyawan and A. Dzikri, "Analisis Penggunaan Metode *Marker Tracking* Pada *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Jawa Tengah," *SIMETRIS*, vol. 7, 2016.
- [13] C. O. Karundeng, D. J. Mamahit and B. A. Sugiarto, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan *Augmented Reality*," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, 2018.
- [14] J. T. K. P. Angin, R. J. P. Simarmata, T. Simaniburuk, W. Y. Risyani, H. and H. , "Perancangan Animasi 3D Pencegahan Covid 19 Menggunakan Aplikasi Blender," *Jurnal Ilmiah Core IT*, vol. 10.
- [15] I. G. G. R. Wiradarma, I. G. M. Darmawiguna and I. M. G. Sunarya, "Pengembangan Aplikasi *Markerless Augmented Reality* Balinese Story "I Gede Basur"," *JANAPATI*, vol. 6, 2017.

- [16] R. Alifah, D. A. Megawaty dan M. N. D. Satria, "Pemanfaatan *Augmented Reality* untuk Koleksi Kain Tapis (Studi," *JTSI*, vol. 2, no. 15, pp. 1-7, 2021.
- [17] C. Siahaan, J. A. Tampubolon and N. B. Sinambela, "Diseminasi Informasi Melalui Media Online Sebagai Transformasi Media Konvensional," *Journal Signal*, vol. 9, no. 2, 2021.
- [18] N. Nurdam, "Sequence Diagram Sebagai Perangkat Perancangan Antarmuka Pemakai," *ULTIMATICS*, 2014.
- [19] D. S. R.A, R. Hardianto and H. Filtri, "Analisa Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Pada Era Pandemi Covid-19," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 130-142, 2021.
- [20] R. A. Lesmana and A. M. Bakti, "Usability Testing Pada Website SMK Negeri 1 Suak Tapeh Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *JUPITER (Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer)*, vol. 15, no. 1, 2023.
- [21] F. Purwaningtias and U. Ependi, "Pengujian Usability Website Pondok Pesantren Qodratullah Menggunakan System Usability Scale," *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 6, no. 1, 2020.