

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. (2021) "Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode Ar (Augmented Reality)," *Jurnal Portal Data*, 6(1), hal. 1–22. Tersedia pada: <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/8>.
- Azim, M.F., Hidayat, E.W. dan Rachman, A.N. (2019) "Android Battle Game Based on Augmented Reality with 2D Object Marker," *Jurnal Online Informatika*, 3(2), hal. 116. Tersedia pada: <https://doi.org/10.15575/join.v3i2.255>.
- Billinghurst, M., Clark, A. dan Lee, G. (2014) "A survey of augmented reality," *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, 8(2–3), hal. 73–272. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1561/1100000049>.
- Bocevaska, A. dan Ristevski, B. (2019) "Marker-Based Mobile Augmented Reality for Application of Visualization in Product Packaging," *Bitola, Republic of North Macedonia*, (October), hal. 2–6. Tersedia pada: [https://www.researchgate.net/publication/338492848\\_Marker-Based\\_Mobile\\_Augmented\\_Reality\\_for\\_Application\\_of\\_Visualization\\_in\\_Product\\_Packaging](https://www.researchgate.net/publication/338492848_Marker-Based_Mobile_Augmented_Reality_for_Application_of_Visualization_in_Product_Packaging).
- Ernawati, R.S., Hidayat, E.W. dan Rahmatulloh, A. (2017) "Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 3(3), hal. 512–523. Tersedia pada: <https://doi.org/10.28932/jutisi.v3i3.671>.
- Febriza, M.A., Adrian, Q.J. dan Sucipto, A. (2021) "Penerapan AR dalam Media Pembelajaran Klasifikasi Bakteri," *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), hal. 11.
- Gede, I.D. dkk. (2015) "Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK," *Lontar Komputer*, 6(2), hal. 589–596.
- Han, H. dkk. (2020) "Aplikasi Media Sosialisasi Pengenalan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat ( PHBS ) Berbasis Augmented Reality," 3(2), hal. 138–144.
- Hidayat, E.W., Rachman, A.N. dan Azim, M.F. (2019) "Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality," *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(1), hal. 54. Tersedia pada: <https://doi.org/10.26418/jp.v5i1.29848>.
- Iliyas, R.S. dan Handriyantini, E. (2021) "Perancangan Media Interaktif Buku Ilustrasi Menggunakan Augmented Reality," *Teknika*, 10(3), hal. 206–213. Tersedia pada: <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i3.389>.
- Indriani, R., Sugiarto, B. dan Purwanto, A. (2016) "Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis

Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia,” *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, hal. 73–78.

Kim, S.K. *dkk.* (2017) “Augmented-reality survey: From concept to application,” *KSI Transactions on Internet and Information Systems*, 11(2), hal. 982–1004. Tersedia pada: <https://doi.org/10.3837/tiis.2017.02.019>.

Krasmala, R., Budimansyah, A. dan Lenggana, U.T. (2017) “Kompresi Citra Dengan Menggabungkan Metode Discrete Cosine Transform (DCT) dan Algoritma Huffman,” *Jurnal Online Informatika*, 2(1), hal. 1. Tersedia pada: <https://doi.org/10.15575/join.v2i1.79>.

Kurniati, N. *dkk.* (2018) “Analisa Performa Deteksi Marker pada AR Daspro Menggunakan Metode Fast Corner Detection,” 3, hal. 58–68.

Murpratiwi, S.I. dan Widyantara, I.M.O. (2018) “Pemilihan Algoritma Kompresi Optimal untuk Citra Digital Bitmap,” *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 17(1), hal. 94–101.

Prasetya, R., Hidayat, E.W. dan Shofa, R.N. (2018) “Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 4(3), hal. 478–487.

Purba, R.A. dan Sitorus, L. (2018) “Analisis Perbandingan Algoritma Arithmetic Coding Dengan Algoritma Lempel Ziv Welch (Lzw) Dalam Kompresi Teks,” *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas*, 03, hal. 158–165.

Putra, D.M.S. (2017) “Pemanfaatan Engine Vuforia untuk Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Metode Pembelajaran Sholat Berbasis Mobile,” *Journal of Information and Technology*, 5(02), hal. 71–81.

Putri, V.H., Sitoayu, L. dan Ronitawati, P. (2021) “Pengaruh media AR Book terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada anak usia sekolah,” *Action: Aceh Nutrition Journal*, 6(2), hal. 118. Tersedia pada: <https://doi.org/10.30867/action.v6i2.380>.

Putri, W.P.A., Hidayat, E.W. dan Aldya, A.P. (2020) “Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Sebagai Alat Bantu Pengenalan Organ Tubuh Berbasis 3D Marker,” *SAIS| Scientific Articles of ...*, 3(1), hal. 1–9. Tersedia pada: <http://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais/article/view/101>.

Rahman, M.A. dan Hamada, M. (2019) “Lossless image compression techniques: A state-of-the-art survey,” *Symmetry*, 11(10), hal. 1–22. Tersedia pada: <https://doi.org/10.3390/sym11101274>.

Rahman, Y., Hidayat, E.W. dan Shofa, R.N. (2020) “Aplikasi Augmented Reality Mobile Game Ucing Sumput Berbasis Gps Based Tracking,” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 11(1), hal. 263–270. Tersedia pada: <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3984>.

Ramdhan, I.M., Hidayat, E.W. dan Anshary, M.A.K. (2020) “Penerapan Marker Base Tracking Pada Augmented Reality Colouring Berbasis Android,” 3(1), hal. 35–43.

Riyadh, M., Halim, A. dan Hidayat, E.W. (2019) “Augmented Reality Fitnes dengan Speech Recognition Berbasis Markerless,” 2(2), hal. 85–95.

Saca, A. (2021) “Penerapan Marker-Based Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya,” *JIKA (Jurnal Informatika)*, 5(1), hal. 33. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31000/jika.v5i1.3560>.

Saputra, K.S.A., Gunadi, I.G.A. dan Indrawan, G. (2021) “Analisis Pengaruh Jenis Marker Pada Kualitas Augmented Reality Batuan Beku Dengan Metode Marker-Based Tracking,” *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK)*, 6(1), hal. 1–8.

Sembiring, A.S. (2018) “Analisis Penerapan Metode Lossy Pada Kompresi Citra Steganografi,” *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)*, 3(1), hal. 89–98. Tersedia pada: <https://osf.io/864f3/download>.

de Souza Cardoso, L.F., Mariano, F.C.M.Q. dan Zorzal, E.R. (2020) “A survey of industrial augmented reality,” *Computers and Industrial Engineering*, 139, hal. 106159. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1016/j.cie.2019.106159>.

Sucipto, A., Adrian, Q.J. dan Kencono, M.A. (2021) “Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 10(1), hal. 40–45. Tersedia pada: <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i1.983>.

Supriyadi dan Frida, O. (2018) “Analisis Perbandingan Pemampatan Data Teks Dengan Menggunakan Metode Huffman Dan Half – Byte,” *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 2(1), hal. 1–6.

Zamsuri, A., Suandi, F. dan Novendra, R. (2019) “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Multimedia : Studi Kasus Videografi,” *Jurnal Intra-Tech*, 3(2), hal. 54–59.