

DAFTAR PUSTAKA

- Danttimoti, Adistyan, et. al. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Model Tatanan rambut pada barbershop berbasis android
- Dewi, Meliana, et. al. (2021) Pengenalan Kata Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Menggunakan Augmented Reality (AR)
- Ramadhan, Aditya Fajar, et. al. (2021) Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI) Vol 2, No 2, 24-31
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Ruhiat, Sandy Kurniawan, et. al. (2021) Aplikasi Perintah Suara untuk Operasi Poerpoint, J-ICON, Vol 9 No. 1, pp11-18, 10.35508/jicon.v9il.3594
- Febriza, Moch. Aditya, et. al. (2021) Penerapan AR Dalam Media Pembelajaran Klasifikasi Bakteri, BioEdUIN Vol 11, No 1
- Shidieqy, Ash, et. al. (2021) Implementasi Game Puzzle dan Kartu Interaktif Pengenalan Hewan dan Makanannya berbasis Augmented Reality, e-Proceeding of Applied Science, Vol 7 No 6, page 3420
- Amirullah (2021) Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Protokol Kesehatan dan Informasi Penyebaran COVID-19 di Indonesia, Jurnal Infomedia, Vol 6, No 2.
- Yesmaya, Violitta, et. al. (2018) Aplikasi Menu Restoran Sushi Jepang Menggunakan *Augmented Reality (AR)*, Jurnal Telematika, Vol 14, No 1

Lamalewa, Lusia (2019) Aplikasi Penyedia Jasa Perawatan Kecantikan Berbasis Android, MJRICT, 35-40

Wijayanti, Rima Rizqi, Implementasi *Augmented Reality* sebagai media promosi interaktif untuk katalog *Food and Beverage* pada Hokcafe, Jurnal Teknik Informatika (JIKA)

Sari, Citra Arum, et. al. Penerapan *Augmented Reality* dalam visualisasi Katalog Apartemen Berbasis Android, Merpati, Vol 6, No. 2

Rizaldi, Alfian, et. al. (2021) Penerapan Antrian dan Pemesanan *Online* di Aplikasi Pearl Salon *and Barbershop* berbasis *Android*, JOINTECOMS, Vol 1 No 1

Madani, Miftahul et. al. (2018) Penerapan *Augmented Reality* Pada Media Promosi (Brosur) STIMIK Bumigora Mataram Berbasis Android, Vol. XIII No 3