

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, Meyti Eka, Miftakhul Huda, and Sandi Prasetyaningsih. 2016. "Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah." *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika* 8 (1): 71. <https://doi.org/10.20895/infotel.v8i1.54>.
- Arifitama, Budi, Ade Syahputra, and Ketut Bayu Yogha Bintoro. 2022. "Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker Dan Markerless Tracking Pada Objek Augmented Reality." *Jurnal Integrasi* 14 (1): 1–7. <https://doi.org/10.30871/ji.v14i1.3985>.
- Astuti, Ika Asti, and Angga Gusti Mahardika. 2021. "Pengembangan Dan Testing Marker 3D Printed Model Pada Augmented Reality Planet Tata Surya." *Sistemasi* 10 (3): 701. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i3.1465>.
- Devita, Maurizka Zahra, Septi Andryana, and Deny Hidayatullah. 2020. "Augmented Reality Pengenalan Huruf Dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android." *Jurnal Media Informatika Budidarma* 4 (1): 14. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1850>.
- Dianrizkita, Yohanes, Harvin Seruni, and Halim Agung. 2018. "Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented Reality Pada Bangun Ruang." *Jurnal Simantec* 6 (3): 121–28.
- Efendi, Rusdi, Endina Putri Purwandari, and Muhammad Abdul Aziz. 2015. "Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Marker Augmented Reality

Pada Platform Android.” *Pseudocode* 2 (2): 124–34.
<https://doi.org/10.33369/pseudocode.2.2.124-134>.

Funny Farady Coastera, Abdur Rahman Ernawati. 2014. “Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android.” *Jurnal Teknik Informatika* 7 (2): 63–71.
<https://doi.org/10.15408/jti.v7i2.1944>.

Ginting, Selvia Lorena Br., and Fauzi Sofyan. 2017. “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android.” *Majalah Ilmiah UNIKOM* 15 (2): 139–54. <https://doi.org/10.34010/miu.v15i2.554>.

Kristian, Muhammad Eko. 2015. “Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak.” *Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak* 05: 82–87.

Kustijono, Rudy, and Septian Rahman Hakim. 2014. “Pengaruh Intensitas Cahaya Dan Jarak Pada Sistem Augmented Reality Objek Animasi.” *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)* 4 (2): 8.
<https://doi.org/10.26740/jpfa.v4n2.p8-14>.

Milgram, Paul. 2011. “A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays.” *Industrial Engineering*, no. 12: 1–14.

Mubaraq, Muhammad Rizky, Helmi Kurniawan, and Alfa Saleh. 2018.

“Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-Buahan Berbasis Android.” *It (Informatic Technique) Journal* 6 (1): 89. <https://doi.org/10.22303/it.6.1.2018.89-98>.

Muhammad, Dany, Wibisono Sukmo Wardhono, and Tri Afirianto. 2018. “Analisis Penerapan Markerless Augmented Reality Pada Video Game Memancing Dengan Pendekatan Simultaneous Localization and Mapping (SLAM).” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya* 2 (12): 7083–87.

Nurrisma, Nurrisma, Rizal Munadi, Syahrial Syahrial, and Ernita Dewi Meutia. 2021. “Perancangan Augmented Reality Dengan Metode Marker Card Detection Dalam Pengenalan Karakter Korea.” *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer* 16 (1): 34. <https://doi.org/10.30872/jim.v16i1.5152>.

Pangestu, Danang Aji, Fauziah Fauziah, and Nur Hayati. 2020. “Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Mengenai Lapisan Atmosfer Menggunakan Algoritma Fast Corner.” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 5 (2): 67. <https://doi.org/10.29100/jupi.v5i2.1759>.

Putra, Dwiki Kharisma, Aldy Putra Aldya, and Rahmi Nur Shofa. 2019. “Analisis Performa Marker 2D Dan Marker 3D Pada Augmented Reality” 2 (1): 60–68.

Rahman, Rizki Fathur, and Edy Victor Haryanto. 2020. “Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Serangga Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android.” *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer* 1

(1): 1049–62.

Reality, Augmented, Functional Suitability, and Performance Efficiency. 2021.

“Analisis Kualitas Aplikasi Augmented Reality Untuk Museum Sandi Berdasarkan Standar ISO 25010 Quality Analysis of Augmented Reality Applications for Museum Sandi Based on ISO 25010 Standards,” 1–9.

Saputra, Kadek Surya Adi, I Gede Aris Gunadi, and G. Indrawan. 2021. “Analisis

Pengaruh Jenis Marker Pada Kualitas Augmented Reality Batuan Beku Dengan Metode Marker-Based Tracking.” *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK)* 6 (1): 1–8.

Sembiring, Evaluata Br, Sapriadi, and Yoel C. Brahmana. 2016. “Rancang Bangun

Dan Analisis Aplikasi Augmented Reality Pada Produk Furniture.” *Integrasi* 8 (1): 22–28. <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JI/article/view/50>.

Setyawan, Risyana Arief, and Afdhol Dzikri. 2016. “Analisis Penggunaan Metode

Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah.” *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 7 (1): 295. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.517>.

SIGIT, SETYO ARIONO. n.d. “Analisis Perbedaan Respond Time Pada

Markerless Augmented Reality Dengan Menggunakan Smartphone Android Yang Berbeda,” 1–9.

Stanaya, Ikta, In Sukajaya, IGedeAris Gunadi, Program Studi Ilmu Komputer, and

Program Pascasarjana. 2019. “Analisis Efek Pencahayaan Pada Performa Augmented Reality Book Coral Sponges Menggunakan Metode Marker-

Based Tracking 1).” *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIKI)* 4 (2): 1–9.
<https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jik/article/view/2770>.

Syahrin, Alfi, Meyti Eka Apriyani, and Sandi Prasetyaningsih. 2016. “Analisis Dan Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan.” *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika* 5 (1): 11–17. <https://doi.org/10.34010/komputa.v5i1.2433>.

Syawaludin, Renno Andika, Wibisono Sukmo Wardhono, and Ratih Kartika Dewi. 2018. “Permainan Mobile Augmented Reality Berbasis Lokasi Untuk Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya* 2 (8). <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/1799/687>.

Wahyu, K R, and C A Dinda. 2016. “TERHADAP KEMUNCULAN OBJEK PADA,” 6–7.

Wulansari, Ossy Dwi Endah, and Eko Waluyo. 2010. “Penggabungan Objek Virtual Dengan Objek Nyata Pada Augmented Reality Untuk Museum Lampung.” *Jurnal Informatika* 10 (2): 30–43.