

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. A. M. (2017). SISTEM PEMANDU WISATA BERBASIS AUGMENTED REALITY MARKERLESS MEMANFAATKAN GPS BASED TRACKING DENGAN PLATFORM ANDROID. *Skripsi Jurusan Teknik Informatika*.
- Annisa, A., Hiron, N., Adi, M., & Anshary, K. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Konversi Bahasa Isyarat Ke Abjad Dan Angka Berbasis Augmented Reality Dengan Teknik 3D Object Tracking*. 2(1), 25–29.
- Arnomo, S. A., & Hendra. (2019). Perbandingan Fitur Smartphone, Pemanfaatan Dan Tingkat Usability Pada Android Dan iOS Platforms. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 3(2), 184–192.  
<https://doi.org/10.30743/infotekjar.v3i2.1002>
- Dicoding, I. (2020). *Apa saja Perbedaan Android dan iOS? - Dicoding Blog*.  
Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/perbedaan-android-dan-ios/>
- Fadhila, P. A., Novamizanti, L., & Prawita, F. N. (2020). Aplikasi Try-On Hairstyle Berbasis Augmented Reality. *Techné : Jurnal Ilmiah Elektroteknika*, 19(02), 55–70. <https://doi.org/10.31358/techne.v19i02.229>
- Fiidin, H. H. (2017). *Mitos Kesehatan dan Komunikasi Kesehatan ( Studi Deskriptif Eksploratif Memudarnya Kepercayaan Mitos Kesehatan di Kabupaten Wonogiri*.
- Gusman, R., & Apriyani, M. E. (2016). Analisis Pemanfaatan Metode Markerless User Defined Target Pada Augmented Reality Sholat Shubuh. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 8(1), 64–70.

- Julio, A. (2020). *Tips Bikin Filter di Instagram Menggunakan Spark AR - Dicoding Blog*. Content Creator AR & VR at Dicoding.  
<https://www.dicoding.com/blog/tips-bikin-filter-instagram-menggunakan-spark-ar/>
- Lieson, R. (2016). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DENGAN METODE FACE DETECTION SEBAGAI MEDIA PROMOSI HELM*.
- Maha Putra, I. K. A. (2020). Perancangan Filter Instagram Berbasis Augmented Reality Dengan Face Mask Spark AR Pada Akun New Media College. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 6(3), 391–398.
- Mahardika, P. A., Suyadnya, I. M. A., & Saputra, K. O. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Dekorasi Ruangan dengan Memanfaatkan Teknologi Markerless Augmented Reality. *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (J-Cosine)*, 3(1), 82–90.
- Mulyana, I., Suriansyah, M. I., & Akbar, J. (2018). *IMPLEMENTASI NATURAL FEATURE TRACKING PADA PENGENALAN MAMALIA LAUT BERBASIS AUGMENTED REALITY*. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 13–18.
- Reynaldi, D. A. (2018). *RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK MEDIA PROMOSI KAOS BERBASIS AUGMENTED REALITY AUGMENTED REALITY*. *Skripsi Program Studi Teknik Informatika*.
- Rusnandi, E., Sujadi, H., & Fauzyah, E. F. N. (2015). Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech Journal*, 1(2), 24–31.

- Saputra, F. (2017). PERANCANGAN MEDIA EDUKASI KESEHATAN GIGI DAN MULUT DENGAN PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA SISTEM BERBASIS ANDROID. *Skripsi Teknik Industri*.  
<https://ci.nii.ac.jp/naid/40021243259/>
- Setyawan, R. A., & Dzikri, A. (2016). Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 295–304.
- Siswanti, S. D., & Titoyan. (2016). Deteksi Keypoint pada Markerless Augmented Reality untuk Design Furniture Room. *Jurnal Komputer Terapan*, 2(2), 179–194.
- Sufiatmi, Astriani, D., & Prawita, F. N. (2020). The Use Of Augmented Reality In a Virtual Make-Up Trial Application. *E-Proceeding of Applied Science*, 6(2), 4077–4088.
- Tarigan, S. H. (2017). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) PADA PENGENALAN ALAT KESEHATAN MEDIS BERBASIS ANDROID. *Skripsi Program Studi Ilmu Komputer*.
- Wahyudi, N., Harianto, R. A., & Endang, S. (2019). Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection. *JOURNAL OF INTELLIGENT SYSTEMS AND COMPUTATION*, 1(1), 9–18.
- We Are Social, & HootSuite. (2021). *Data Reportal Digital 2021 in Indonesia*.