

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, M., Kurniati, N. I., & Rachman, A. N. (2018). Aplikasi Media Informasi Alat Elektron Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Korespondensi. *Scientific Articles of Informatics Students*, 1(1), 8–14. <https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais>
- Chien, S., Choo, S., Schnabel, M. A., & Nakapan, W. (2016). *A MARKER-LESS AUGMENTED REALITY SYSTEM USING IMAGE PROCESSING TECHNIQUES FOR ARCHITECTURE AND URBAN ENVIRONMENT Building Lighting Design Feedback (BLDF) View project AR/VR for Design Feedback View project A MARKER-LESS AUGMENTED REALITY SYSTEM USING IMAGE PROCESSING TECHNIQUES FOR ARCHITECTURE AND URBAN ENVIRONMENT*. <https://www.researchgate.net/publication/303952776>
- Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto, H. (2017). System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 3(2), 80. <https://doi.org/10.20473/jisebi.3.2.80-86>
- Ernawati, R. S., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android. In *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*
- Hamimi, E., Yulianti, E., Ria Mustikasari, V., & Pratiwi, N. (2021). THE VALIDITY OF LEARNING MATERIAL ASSISTED AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY IN THE TOPIC OF STRUCTURE AND FUNCTION OF PLANT TISSUE. *Jurnal Pembelajaran Sains VOLUME*, 5. <http://journal2.um.ac.id/index.php/>
- Irawan, A., Risa, M., Noor, T., & Negeri Banjarmasin, P. (2018). *Positif: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Article history REMASTERING SISTEM OPERASI ANDROID UNTUK PENINGKATAN PERFORMA PADA LENOVO A6000 PLUS*. 4(1), 12–16.

- Masri, M., Lasmi, E., & Media, P. . (2018). Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless. In *Journal of Electrical Technology* (Vol. 3, Issue 3). www.kajianpustaka.com
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Parahita, W., Putri, A., Hidayat, E. W., & Putra Aldya, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Sebagai Alat Bantu Pengenalan Organ Tubuh Berbasis 3D Marker. *Scientific Articles of Informatics Students*, 3(1), 1–9. <https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais>
- Perwitasari, I. D. (2018). TEKNIK MARKER BASED TRACKING AUGMENTED REALITY UNTUK VISUALISASI ANATOMI ORGAN TUBUH MANUSIA BERBASIS ANDROID MARKER BASED TRACKING AUGMENTED REALITY TECHNIQUE FOR THE VISUALIZATION OF HUMAN ORGANS ANATOMY BASED ON ANDROID. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 1(1). <https://gravityjack.com/>
- Rahmat Muhammad, F., Wahyu Hidayat, E., & Adi Khairul Anshary, M. (2019). Rancang Bangun Game Side Scroller Kopasus Mission Berbasis 2D Platformer pada Perangkat Android Korespondensi. *Scientific Articles of Informatics Students*, 2(1), 69–75. <https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais>
- Rahmat, R., & Noviyanti, N. (2021). Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender. *JURNAL TIKA*, 5(3), 86–92. <https://doi.org/10.51179/tika.v5i3.59>
- Ramdhan, I. M., Hidayat, E. W., Adi, M., & Anshary, K. (2020). Penerapan Marker Base Tracking Pada Augmented Reality Colouring Berbasis Android. *Scientific Articles of Informatics Students*, 3(1), 35–43. <https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais>

- Rizki, Y. (2019). *Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31230.02889>
- Sujadi, H., Rusnandi, E., Fibriyany, E., & Fauzyah, N. (2015). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMODELAN BANGUN RUANG 3D UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*.