

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, G. Y., Andryana, S., & Iskandar, A. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Dengan Fast Corner Dan Natural Feature Tracking. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 79. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i2.1767>
- Ari, A.A.A. (2020). Penerapan Algoritma Surf Pendeteksi Objek Pada Augmented Reality Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6(2), 240–249. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v6i2.217>
- Aristo, R., Afirianto, T., & Akbar, M. A. (2018). Desain dan Implementasi Mobile Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran 3D Hidrosfer. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(12), 7545–7550.
- Artaye, K., Fauzan Azima, M., Arya, R., & Martallata, P. (n.d.). Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Komponen pada Laptop. *Z.A Pagar Alam No. 93 Gedong Meneng*, 35132(0721), 787214.
- Atikah Khansa, R. (2017). The Pengembangan Aplikasi “Indonesian Landmark” Berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 1(2), 77–84.
- Barnea, S., Suyanto, M., & Fatta, H. Al. (2018). Penentuan Marker untuk Mempermudah Motion Tracking dalam Video. *Jurnal SAINTEKOM*, 8(1), 38. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v8i1.55>
- Emda, A. (2017). Laboratorium Sebagai Sarana Pembelajaran Kimia Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Kerja Ilmiah. *Lantanida Journal*, 5(1), 83. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i1.2061>
- Fairuza, S., Hidayat, H. T., & Atthariq. (2019). Penerapan Augmented Reality Pada Kegiatan Laboratorium Berbasis Android. *Proceeding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe*, 3(1), 46–51.

- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- 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. <https://doi.org/10.29303/jcosine.v3i1.238>
- Mambu, J. Y., Wahyudi, A., Reinaldo, Z., & Braif, T. (2017). Robot Perekam Objek Berbasis Face Tracking. *CogITo Smart Journal*, 3(2), 164. <https://doi.org/10.31154/cogito.v3i2.67.164-172>
- Mayer, J. (2020). IMPLEMENTASI APLIKASI PENGENALAN JENIS PAKAIAN ADAT SUMATERA UTARA “ULOS” BERBASIS ANDROID Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ). *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1, 1–4.
- Muhammad, D., Wardhono, W. S., & Afirianto, T. (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-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(12), 7083–7087.
- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81–89. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.4.1.81-89>
- Mustaqim, I. (2016) “Pemanfaatan augmented reality Sebagai edia pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2).

- Nurrisma, N., Munadi, R., Syahrial, S., & Meutia, E. D. (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>
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189.
- Riyardi, R. (2020). *Aplikasi Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Penyakit Stroke Berbasis Android*.
- Sihombing, J., & Simanjuntak, P. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Sparepart Mobil Berbasis Adroid. *Jurnal Comasie*, 05(3), 54–64. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/39>
- Teknika, J., Pembelajaran Bahasa, P., Aksara, D., Kaganga, L., Berbasis, M., Siti, A., Laila, N., & Fauzan Azima, M. (n.d.). *Teknika* 14 (02): 113-118. *IJCCS*, x, No.x, 1–5.
- Yuwapi, M. H. (2021). *Penerapan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Pengenalan Alat Universitas Islam Riau*. 1–115.