

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Y., & Azrino Gustalika, M. (2023). Aplikasi Augmented Reality dengan Marker Based dan Markerless Tracking sebagai Pengenalan Budaya Candi Mendut. *Remik*, 7(2), 859–871. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12137>
- Agus Wirawan, K., Gede Harsemadi, I., & Kadek Sukerti, N. (n.d.). *AUGMENTED REALITY PENGENALAN OBJEK WISATA TAMAN MUMBUL SANGEH BERBASIS ANDROID* (Vol. 21, Issue 0361).
- Ahdan, S., Thyo Priandika, A., Andhika, F., & Shely Amalia, F. (2020). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BOLA VOLI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID LEARNING MEDIA FOR BASIC TECHNIQUES OF VOLLEYBALL USING ANDROID-BASED AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY*. <http://journalbalitbangdalampung.org>
- Anggoro, P. D. W. (2019). User position tracking system using marker-based AR for exploring VR museum galleries. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 7(4), 134–140. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.7.4.2019.134-140>
- Asry, A. I. (2019). *Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada Maket Rumah Virtual* (Vol. 1, Issue 2).
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016a). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK. In *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana* (Vol. 9, Issue 1).
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016b). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK. In *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana* (Vol. 9, Issue 1).

- Darmanto, A., Reza Pradhana, F., Effendi, L., Muriyatmoko, D., & Virgantara Putra, O. (2021). Implementation Of Augmented Reality Procedures For Prayer Using Marker-Based Tracking Method Implementasi Augmented Reality Tata Cara Sholat Menggunakan Metode Marker-Based Tracking. In *Seminar Nasional & Call Paper Fakultas Sains dan Teknologi* (Vol. 2, Issue 1).
- Edukasi Elektro, J., Santoso, M., Riang Sari, C., Jalal, S., & Al Asyariah Mandar, U. (2021). *Promosi Kampus Berbasis Augmented Reality* (Vol. 05, Issue 2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>
- Firdanu, R., Achmadi, S., & Wibowo, S. A. (2020). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI PERALATAN KONSTRUKSI DALAM DUNIA PENDIDIKAN BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 2).
- Hermawan, L., & Hariadi, M. (2015). *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA INFORMASI KAMPUS MENGGUNAKAN BROSUR*. <https://www.researchgate.net/publication/310442640>
- Huda, A. N. (2017). *PENERAPAN METODE AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN JENIS POHON DI TAMAN HUTAN RAYA WAN ABDUL RAHMAN BERBASIS ANDROID*. Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). PEMBUATAN AUGMENTED REALITY TENTANG PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE IMAGE TRACKING VUFORIA. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*.
- Lorena, S., Ginting, B., Rinaldy Ginting, Y., & Aditama, W. (2017). *AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN STIMULASI BAYI MENGGUNAKAN METODE MARKER BERBASIS ANDROID*.

- Madani, M., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Penerapan Augmented Reality Pada Media Promosi (Brosur) STMIK Bumigora Mataram Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi, XIII*(3).
- Ningrum, R. F., & Kuswardani, D. (2017a). Perancangan Multimedia Pengenalan Objek Wisata Di Daerah Sumatera Barat. In *Jurnal* (Vol. 7, Issue 1).
- Ningrum, R. F., & Kuswardani, D. (2017b). Perancangan Multimedia Pengenalan Objek Wisata Di Daerah Sumatera Barat. In *Jurnal* (Vol. 7, Issue 1).
- Pranata, N. Y. (2019). *AUGMENTED REALITY PENGENALAN JENIS OBAT SERTA FUNGSINYA BERBASIS ANDROID*. Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Prasetya, N. W. A., Wanti, L. P., & Lina, P. (2023). Teknologi Augmented Reality Untuk Terapi Pijat Wajah Ibu Hamil Dengan Preeklamsia. *Infotekmesin, 14*(1), 35–42. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v14i1.1635>
- Pratomi, A. F. (2019). *PENGENALAN RUMAH ADAT PROVINSI LAMPUNG DENGAN TEKNOLOGI MARKERLESS AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Pueng, I., Tulenan, V., & Najooan, X. B. N. (2020). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Rumah Adat Bolaang Mongondow. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi Manado, 15*(4), 345–356. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>
- Putra, D. E. P., Ramadhan, F. A., Fadillah, M. Y., & Iuliano, C. (2022). Rancang Bangun Multiplayer Fighting Game Sederhana Berbasis Website Dengan HTML5 Canvas Menggunakan Metode Pengembangan MDLC. *Jurnal Universitas Palangkaraya*.
- Putra, D. T. P., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TEKNOIF, 7*(1).

- Putra, S. D., Aryani, D., Syofyan, H., & Yasin, V. (2023). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA Aplikasi Augmented Reality Geometri Sekolah Dasar Untuk Bangun Datar dan Ruang Menggunakan Metode Marker Based Tracking*. <https://doi.org/10.30865/mib.v7i1.5281>
- Rezaldi, L., Nugroho, M. A., Dian, P., & Anggoro, W. (n.d.). *Implementasi Vuforia Pada Aplikasi Augmented-Reality Pembelajaran Sistem Tata Surya*. 1(2).
- Rosandy, T., Hermanto, & Zaini, T. (2019). AUGMENTED REALITY WISATA MONUMEN BERSEJARAH LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Informatika Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya*, 19(1).
- Taufiq, Ichsan, M., Armiahy, D., & Rafli abdillah, T. (2019). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) PADA BROSUR PROMOSI FIKOM UNIVERSITAS ALMUSLIM MENGGUNAKAN UNITY. *Universitas Malikussaleh*.
- Yang, L., Susanti, W., Hajjah, A., Marlim, Y. N., & Tendra, G. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 122–136. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3830>
- Yuliawati, D., Saleh, S., & Indera. (2018). Prototype Pengadaan Dan Distribusi Barang Pada Waralaba Fried Chicken dan Burger lampung. In *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA)* (Vol. 1, Issue 1).