

DAFTAR PUSTAKA

- Adiweni, B., Hendrawan, A. and Indrajaya, M. (2021) 'PERANCANGAN NEW MEDIA BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK Mendukung KEGIATAN PROMOSI IKADO GUNA MENJANGKAU CALON MAHASISWA', *ARTIKA*, 5(2).
- Arfida, S., Wibowo, H. and Saprudin, I. (2021) 'Pemanfaatan Android Terhadap Media Pembelajaran Multimedia 3D Modelling and Animation', *Teknika*, 15(02), pp. 1–5.
- Artaye, K., Fauzan Azima, M. and Arya Putra Martallata, R. (2020) 'Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Komponen pada Laptop', *Teknika IIB Darmajaya*, 14(2).
- Asmiatun, S., Wakhidah, N. and Novita Putri, A. (2020) *Penerapan Teknologi Augmented Reality Dan GPS Tracking Untuk Deteksi Jalan ... - Google Books*, Deepublish. Available at: https://www.google.co.id/books/edition/Penerapan_Teknologi_Augmented_Reality_Da/coHRDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Penerapan+Teknologi+Augmented+Reality+dan+GPS+Tracking+untuk+Deteksi+Jalan+Rusak&printsec=frontcover (Accessed: 13 April 2023).
- Dewi, E., Setyowati, D. and Harmastuti (2021) 'Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Pada Aplikasi Pengenalan Jurusan Resiskom Berbasis Android', *Jurnal Teknologi*, 14(2), pp. 132–141. Available at: <https://doi.org/10.34151/jurtek.v14i2.3686>.
- Dianrizkita, Y., Seruni, H. and Agung, H. (2018) 'ANALISA PERBANDINGAN METODE MARKER BASED DAN MARKLESS AUGMENTED REALITY PADA BANGUN RUANG', *Jurnal Ilmiah SimanteC*, 6(3).
- Habibi, R., Masruro, D.A. and Khonsa, N.H. (2020) *Aplikasi inventory barang menggunakan QR Kode-converted, E-Journal*. Kreatif (Aplikasi inventory). Available at: <https://books.google.co.id/books?id=w5PuDwAAQBAJ> (Accessed: 16 August 2023).
- Ismayani, A. (2020) *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality, Elex Media Komputindo*, Jakarta. Available at: https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_Sendiri_Aplikasi_Augmented_Reali/HV_aDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=AUGMENTED+REALITY+ADALAH&printsec=frontcover (Accessed: 26 July 2023).
- Karman, J., Mulyono, H. and Martadinata, A.T. (2019) *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata - Google Books*, Deepublish. Available at: https://www.google.co.id/books/edition/Sistem_Informasi_Geografis_Berba

- sis_Andr/5XTRDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Sistem+Informasi+Geografis+Berbasis+Android+Studi+Kasus+Aplikasi+SIG+Pariwisata&pg=PP1&printsec=frontcover (Accessed: 8 August 2023).
- Kurniawan Pamoedji, A., Maryuni and Sanjaya, R. (2017) *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan U...* - Google Books. Elex Media Komputindo. Available at: https://www.google.co.id/books/edition/Mudah_Membuat_Game_Augmented_Reality_AR/GC5IDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=unity+adalah&pg=PA15&printsec=frontcover (Accessed: 13 April 2023).
- Novaliendry, D. (2020) *PENGENALAN VISUALISASI 3D BLENDER 2.80* - Google Books, Samu Untung. Available at: https://www.google.co.id/books/edition/PENGENALAN_VISUALISASI_3D_BLENDER_2_80/-hcREAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=aplikasi+blender+adalah&pg=PA12&printsec=frontcover (Accessed: 8 August 2023).
- Rosa, A.S. and Shalahuddin, M. (2018) *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Revisi. Bandung: Informatika Bandung.
- Rosandy, T., Hermanto and Zaini, T. (2019) 'AUGMENTED REALITY WISATA MONUMEN BERSEJARAH LAMPUNG BERBASIS MOBILE', *Jurnal Informatika IIB Darmajaya*, 19(1).
- Sanjaya, H. and Fernandes Andry, J. (2019) 'Perancangan Sistem Informasi Proyek Manajemen Menggunakan Metode Extreme Programming Berbasis Desktop (Studi Kasus : Perusahaan Kontraktor)', *Sistem informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA) IIB Darmajaya*, 2(2).
- Suhendi (2022) *Multimedia Interaktif menggunakan Unity 2D*. Rusmanto, Nf Press. Rusmanto. Jakarta Selatan: Nurul Fikri Press.
- Triloka, J. *et al.* (2023) 'AUGMENTED REALITY RUMAH SAKIT BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE', *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi IIB Darmajaya* [Preprint].
- Wahyu Hari Kristiyanto and Yericho Prakas Pradana (2021) *A to Z Pembuatan Dengan Mudah Aplikasi Android Game Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Unity*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wijayanti, R.R. (2018) 'IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI INTERAKTIF UNTUK KATALOG FOOD AND BEVERAGE PADA HOKCAFE', *Teknik Informatika (JIKA)* [Preprint]. Available at: <https://unity3d.com/>.