

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. R. (2016). *Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Majalah Interaktif Berbasis Android Menggunakan Metode Algoritma FAST Corner Detection*.
- Azima, M. F., & Laila, S. N. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa dan Aksara Lampung Dialek A dan Dialek O Berbasis Android. *Teknika*, 14(1), 21–29. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/teknika/article/view/2085>
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (1999). *The Unified Modelling Language User Guide*.
- Fana, H., Ulfakh, R., Batubara, D., Anggraini, E. M., Saragih, F. S., Senembah, B., Binjai, K., Pembangunan, U., & Budi, P. (2020). *KOMPUTER BERBASIS SOFTWARE CORELDRAW*. 4(2), 89–99.
- Krisdianto, R., & Suparji. (2018). Penerapan Media 3D Sketchup Pada Model Pembelajaran Langsung Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Di SMK Negeri 1 Bendo Magetan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2(2/JKPTB/18).
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Manuputty, A. C. (2017). Perancangan Augmented Realty Media Markerless Point Of Interest dalam Memberikan Informasi Gedung Berbasis Android (Studi Kasus : Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Informatika*, 11(2), 31–39. <https://doi.org/10.26555/jifo.v11i2.a6236>
- Prasetya, E., Sugara, A., & Pratiwi, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. 2(2), 121–126. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Purwati, N., & Nz, F. R. (2019). *Sistem Informasi E-Document Pada Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya*. 293–301.
- Putra, S. I. W., & Iqbal, M. (2019). Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Menggunakan Metode Algoritma Fast Corner Detection Berbasis Android (Studi Kasus Multimedia Buku Interaktif Kebudayaan Lokal Kalimantan Barat). *Coding : Jurnal Komputer Dan Aplikasi ISSN : 2338-493X, 2018-Janua*(August), 1–4.

Rahmawati. (2018). *Simple C# Programming*.

Rosandy, T., -, H., & Zaini, T. (2019). Augmented Reality Wisata Monumen Bersejarah Lampung Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika*, 19(1), 31–35. <https://doi.org/10.30873/ji.v19i1.1445>

Sandryones Palinggi, Paelleng, S., & Allolinggi, L. R. (2020). *PENINGKATAN RASIO KEJAHATAN CYBER DENGAN POLA INTERAKSI SOSIO ENGINEERING PADA PERIODE AKHIR ERA SOCIETY 4.0 DI INDONESIA*. 4(1), 145. <https://doi.org/10.38043/jids.v4i1.2314>