

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Sani, A., & Hasan, A. (2018,). PEMANFAATAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA MEDIA PENGENALAN BANGUNAN BERSEJARAH RUMAH KEDIAMAN BUNG KARNO BENGKULU BERBASIS ANDROID. *Pseudocode*, 21-29.
- AVERAGE (Fungsi AVERAGE)*. (2020, 01 06). Diambil kembali dari Microsoft office: <https://support.office.com/id-id/article/AVERAGE-Fungsi-AVERAGE-047bac88-d466-426c-a32b-8f33eb960cf6>
- Bagaskoro. (2019). PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMATIKA DAN KOMUNIKASI DATA. Dalam Bagaskoro, *PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMATIKA DAN KOMUNIKASI DATA* (hal. 28). Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Comparison of Device and Cloud Databases*. (2019, 12 28). Diambil kembali dari *vuforia*: <https://library.vuforia.com/articles/Solution/Comparison-of-Device-and-Cloud-Databases.html>
- Craig, A. B. (2013). *Understanding Augmented Reality Concepts and Applications*. USA: ELSEVIER.
- Ćuković, S., Gattullo, M., Carrabba, E., Pankratz, F., Devedžić, G., & Baizid, K. (2015). *Marker Based vs. Natural Feature Tracking Augmented Reality Visualization of the 3D Foot Phantom*. *The International Conference on Electrical and Bio-medical Engineering, Clean Energy and Green Computing (EBECEGC2015)*. Islamic Azad University, Academic City, Dubai, United Arab Emirates.
- Gulo, W. (2008). *Metodologi Penelitian*. Indonesia: Grasindo.
- Ichsan, M., Apriani, M. E., & Prasetyaningsih, S. (2016). ANALISIS DAN IMPLEMENTASI CLOUD *RECOGNITION* DAN DEVICE STORAGE PADA *AUGMENTED REALITY* JENIS BUAH. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 5, 43-50.
- Jing, C., YongTian, W., JunWei, G., LIUWei, JingDun, L., Kang, X., . . . GangYi, D. (2010). *Augmented Reality registration algorithm based on nature feature recognition*. *Science China Press and Springer-Verlag Berlin Heidelberg*, 1555-1565.
- Kipper, G., & Rampolla, J. (2013). *Augmented Reality An Emerging Technologies Guide to AR*. USA: ELSEVIER.
- Kurniawan, E., Lee, B. G., & Lee, S. H. (2016). An Implementation of a Cloud Service based *Augmented Reality* for Improved Interactivity. *Indian Journal of Science and Technology*, 9, 1-4.

- Putra, S. I. (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*, 1-10.
- Ratminto, Shabrina, F., Yusuf, R. R., Laksana, L. U., Wahyuni, S., & Apriyanti, S. (2017). *Pelayanan Prima: Pedoman Penerapan Momen Kritis Pelayanan dari A sampai Z*. Gadjah Mada University Press.
- Sari, I. P., Sulisty, S., & Hantono, B. S. (2014). Evaluasi Kemampuan Sistem Pendeteksian Objek *Augmented Reality* secara *Cloud Recognition*. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 1-6.
- Sejarah Teknologi Augmented Reality*. (2019, 12 28). Diambil kembali dari STIKOM BINANIAGA: <http://www.stikombinaniaga.ac.id/index.php?id=12>
- Wahana Putra, S. I. (2019). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *MARKERLESS AUGMENTED REALITY* MENGGUNAKAN METODE ALGORITMA *FAST CORNER DETECTION* BERBASIS ANDROID. *Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 1-10.
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). APLIKASI *MOBILE AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER BERBASIS ANDROID. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*.
- ZHANG, W., LIN, S., Bijarbooneh, F. H., CHENG, H. F., & HUI, P. (2018). CloudAR: A Cloud-based Framework for *Mobile Augmented Reality*. *IEEE : arXiv:1805.03060*, 1-13.
- Zuli, F. (2018). RANCANG BANGUN *AUGMENTED* DAN *VIRTUAL REALITY* MENGGUNAKAN ALGORITMA *FAST* SEBAGAI MEDIA INFORMASI 3D DI UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA. *Jurnal Algoritma, Logika dan Komputasi*, 94-104.