

## DAFTAR PUSTAKA

- Kompas.com, 2018. Indonesia Penyumbang Sampah Plastik Terbesar Kedua di Dunia. Tersedia di: <https://megapolitan.kompas.com/read/2018/08/19/21151811/indonesia-penyumbang-sampah-plastik-terbesar-kedua-di-dunia> [Diakses 15 Oktober 2019].
- Susanto, R. 2010. Hubungan Pengetahuan Terhadap Pengelolaan Sampah Organik Dan Non Organik Pada Masyarakat RW 03 Sumbersari Malang. Volume 1 38 halaman.
- Databoks, 2019. Jumlah Penduduk Indonesia 2019 Mencapai 267 Juta Jiwa. Tersedia di: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/01/04/jumlah-penduduk-indonesia-2019-mencapai-267-juta-jiwa> [Diakses 15 Oktober 2019].
- Lowry, P. B., Gaskin, J., Twyman, N., Hammer, B., & Roberts, T. L. (2013). Proposing the hedonic-motivation system adoption model (HMSAM) to increase understanding of adoption of hedonically motivated systems. *Journal of the Association for Information Systems*, 14(11), 617-671.
- Haller, M. 2006. Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design: Interfaces and Design. Canada: Idea Group Inc, 414 halaman.
- Setya, I. 2009. Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Musik Piano. Tersedia di: <https://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/view/4760/4583> [Diakses 17 Oktober 2019].
- Janoso, R. (2010). Application of high performance computing in Markerless Augmented Reality systems. FEI TU of Košice. 4 Halaman.
- Aisyah, N. (2016). Implementasi Metode Fisher Yates Shuffle untuk Pengacakan Pertanyaan pada Game Ali and The Labirin. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Desy, S. (2016). Deteksi Keypoint pada Markerless Augmented Reality untuk Design Furniture Room. Volume 2. 26 halaman.
- Muhammad, D. (2018). Analisis Penerapan Markerless Augmented Reality pada Video Game Memancing dengan Pendekatan Simultaneous Localization and Mapping (SLAM). Volume 2. 5 Halaman.

- Widyarto, S. (2016). Membaca Citra Target File 3d Dengan Sebuah Marker Pada Augmented Reality. Dalam: Informatics Conference 2016 (ICF-2016). Jakarta, 6 halaman.
- VinaySingh.info, (2014). Shuffle an array by modern Fisher–Yates method. Tersedia di: <https://www.vinaysingh.info/fisher-yates-shuffle/> [Diakses 05 Desember 2019].
- Luluk, I. (2018). Penyuluhan 4r (Reduce, Reuse, Recycle, Replace) dan Kegunaan Bank Sampah sebagai Langkah Menciptakan Lingkungan yang Bersih dan Ekonomis di Desa Mojowuku Kabupaten Gresik. Volume 3 Nomor 1. Halaman 22-28.
- Nugroho, P. 2013. Panduan Membuat Kompos Cair. Jakarta: Pustaka baru Press
- Marliani, N. (2014). Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Sampah Anorganik) Sebagai Bentuk Implementasi Dari Pendidikan Lingkungan Hidup. Volume 4 Nomor 2. Halaman 124-132.
- Wayan, I. Putu Agung, I. Purnami, D. (2017). Aplikasi Markerless Augmented Reality Dewata Nawa Sanga Berbasis Android. Volume 5 Nomor 2. Halaman 34-41.
- Setiadi, B. Budi, E. (2016). Aplikasi Penerjemah Tablatur Gitar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Platform Android. Volume 7 Nomor 2. Halaman 86-93.
- Islami, S. (2019). Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Menggunakan Metode Algoritma Fast Corner Detection Berbasis Android. Volume 7 Nomor 1. Halaman 1-10.
- Maulana, J. Farlina, Y. Wati, E. (2016). Penerapan Metode Fisher Yates Shuffle Untuk Sistem Informasi Ujian Online Pada Smkn P 1 Sukaraja. Halaman 161-164.
- Krismiaji, D. (2005). Sistem Informasi Akuntansi. Unit Penerbit dan Percetakan Akademi Manajemen Perusahaan YKPN: Yogyakarta.