

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Mustaqim, "Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, 2016. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:63435473>
- [2] R. P. Alfiansyah, "Manfaat dari dunia teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan," *Jurnal Sosial Teknologi*, 2023. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:259718517>
- [3] M. Ryas, R. Dijaya, S. Busono, A. Info, J. Jurnal, I. Penelitian, and D. Pembelajaran, "Perancangan aplikasi augmented reality untuk visualisasi model 3 dimensi design packaging produk," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 2023. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:263290949>
- [4] D. G. Alfiyanti, Desyandri, and Y. Erita, "Peran filsafat ilmu dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era revolusi industri 4.0," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2023. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:255700549>
- [5] I. H. Lubis, H. Wulaningrum, and S. Andriana, "Augmented reality pengenalan lingkungan kampus ii universitas harapan medan dengan metode markerless," *Jurnal Krisnadana*, 2022. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:257193085>
- [6] Y. B. Mulia and E. P. P. Bangun, "Analisis perbandingan metode marker dan markerless angka 0-9 3d pada teknologi augmented reality," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 2023. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:263660981>
- [7] M. Fardani, "Aplikasi pengenalan pariwisata provinsi banten menggunakan teknologi augmented reality (ar) berbasis android," 2014. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:115330301>
- [8] D. Tresnawati, S. T. T. Garut, and I. M. Albani, "Pengenalan komponen komputer menggunakan teknologi augmented reality," 2021. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:236725528>
- [9] F. D. Yuan and M. Zakariyah, "Aplikasi mobile augmented reality untuk media edukasi senjata militer berbasis application programming interface," *Jurnal Algoritma*, 2023. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:265615508>
- [10] M. Asep Saepulrohman, T. A. Zuraiyah, and A. D. Prastio, "Implementation of earth structure learning applications using markerless augmented reality using

- surface tracking method,” *Journal of Science Education and Practice*, 2023. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:259792856>
- [11] D. M. Ismawanti, H. W. Utomo, and G. F. Fitriana, “Penerapan augmented reality sebagai alternatif media pembelajaran bahasa inggris pada anak usia dini,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 2021. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:255655492>
- [12] Y. D. Lestari, A. R. Maulana, and M. S. Asih, “Implementasi ar sebagai media pengenalan fosil hewan pada gallery rahmat menggunakan teknologi markerless,” *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (CoSIE)*, 2023. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:267230444>
- [13] M. A. Vikri, L. Efriyanti, S. Supriadi, and R. Okra, “Perancangan media pembelajaran pada mata kuliah jaringan nirkabel di prodi ptik iain bukitinggi berbasis augmented reality,” *Indonesian Research Journal On Education*, 2023. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:258555474>
- [14] R. D. Y. Wiguna, “Pengenalan alat musik tradisional indonesia menggunakan augmented reality,” 2019. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:193100874>
- [15] A. Ustadi and N. Muhammad, “Teknologi rigging untuk animasi di objek augmented reality pada aplikasi pengenalan pandawa lima,” 2017. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:195012576>
- [16] M. A. Fadli, I. F. Astuti, and R. Ramadiani, “Penerapan markerless augmented reality untuk pengenalan alfabetik beserta objek pada anak berbasis android,” 2019. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:213510582>
- [17] F. Y. Santosa and K. G. Suteja, “Implementasi augmented reality pada kesenian wayang golek jawa barat secara markerless dan markerbase berbasis android,” *Jurnal Minfo Polgan*, 2023. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:261115365>
- [18] R. Nugraha, “Aplikasi edukasi ayo ! belajar aksara sunda untuk anak usia 8-10 tahun pada media tablet berbasis android.” 2014. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:127177509>
- [19] Subiyakto, “Aplikasi informasi efek & bahaya narkoba berbasis android,” 2016. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:115664158>
- [20] W. S. Raharja, F. Samopa, B. A. Setiawan, and N. A. Sani, “Pengembangan aplikasi pengenalan situs sejarah dalam bentuk peta tiga dimensi interaktif

- menggunakan unity 3d engine,” 2012. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:192077543>
- [21] N. A. Nugraha and D. H. Supeno, “Pembangunan game edukasi mengenal alat musik tradisional jawa barat menggunakan metode game development life cycle,” 2019. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:181656258>
- [22] D. A. Rahayu, I. Jatnika, H. Medyawati, and Hustinawaty, “Implementasi database cloud buah pada vuforia,” 2017. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:196133545>
- [23] F. Feoh and C. P. Yanti, “Pengembangan sistem panduan mobile dengan audio dan teks berdasarkan augmented reality (android) untuk pengunjung di museum bali,” 2018. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:182869384>
- [24] N. Feriyadi and P. N. Jakarta, “The augmented reality 3d object augmented reality,” 2018. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:56830457>
- [25] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, “Pengenalan dasar aplikasi blender 3d dalam pembuatan animasi 3d,” 2020. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:225463918>
- [26] D. Supriadin, A. R. Puspita, B. Sinaro, and D. Aurelio, “Pengembangan layout 3d animasi wisata rawa desa senggeng guna menarik perhatian wisatawan,” *Jurnal Graha Pengabdian*, 2022. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:255719343>
- [27] D. Siswanto, Z. Zamzami, L. Nijal, and F. A. Syam, “Video animasi 3d sebagai media promosi wisata di kabupaten siak sri indrapura dengan metode mdlc,” *Jurnal Pustaka AI (Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence)*, 2023. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:260820421>
- [28] F. W. Dewati, A. D. Setiawan, Y. Z. Arief, S. Wilyanti, A. Jaenul, and A. Pangestu, “Analisis kepuasan pelanggan terhadap layanan aplikasi sistem informasi ptsp online pada bmkgs pusat menggunakan technology acceptance model (tam),” *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2023. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:264372430>
- [29] M. A. Prasetya and N. Pratiwi, “Penerapan teknologi augmented reality pada sistem informasi smart building berbasis android (studi kasus: Rs. multazam medika),” *Prosiding Seminar Nasional Teknoka*, 2022. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:246380848>