

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mubaraq, M. R., Kurniawan, H., & Saleh, A. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android. *IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL*, 6(1), 89. <https://doi.org/10.22303/it.6.1.2018.89-98>
- [2] Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interakti Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal SIMETRIS*, 8.
- [3] Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). *Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*.
- [4] Mubaraq, M. R., Kurniawan, H., & Saleh, A. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android. *IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL*, 6(1), 89. <https://doi.org/10.22303/it.6.1.2018.89-98>
- [5] Dwi Fransiska, E., Mohammad Akhriza, T., & Asih primandari, L. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Informatif dan Interaktuf Untuk Pengenalan Hewan. In *Seminar Nasional Sistem Informasi*.
- [6] Wardani, S. (n.d.). *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak*.
- [7] Harahap, A., & Sucipto, A. (n.d.). Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. In *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)* (Vol. 1, Issue 1).
- [8] Bagus, P., & Anugrah, A. (2020). *Implementasi Augmented Reality Pada Media*. 14(2), 142–149.

- [9] Pranatawijaya, V. H. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Menu Rumah Makan. *Jurnal Teknologi Informasi Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(1), 21–29. <https://doi.org/10.47111/jti.v14i1.628>
- [10] Yudiantika, A. R., Pasinggi, E., Sari, I., & Hantono, B. S. (2013). Implementasi Augmented Reality di Museum : Studi Awal Perancangan Implementasi Augmented Reality Di Museum: *Jurnal Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, November, 1–10.
- [11] Oktavia, C. A., Setiawan, R. F., Christianto, A. (2019). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Ruangan Menggunakan Marker 3D Objects Tracking, 13-1
- [12] Intern, D. (2020). *Apa itu augmented reality dan contohnya*. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-augmented-reality-dan-contohnya/>
- [13] Binus. (2019). *Augmented Reality Membawa Dunia Virtual Dalam Dunia Nyata*. 4. Available: [https://binus.ac.id/knowledge/2019/04/augmented-reality-membawa-dunia-virtual-dalam-dunia-nyata/#:~:text=1.Marker Augmented Reality \(Marker Based Tracking\)&text=Sistem komputasi komputer akan mengenali,yaitu X%2CY%2CZ](https://binus.ac.id/knowledge/2019/04/augmented-reality-membawa-dunia-virtual-dalam-dunia-nyata/#:~:text=1.Marker Augmented Reality (Marker Based Tracking)&text=Sistem komputasi komputer akan mengenali,yaitu X%2CY%2CZ)
- [14] Akbar. (2021). *Apa Itu Vuforia?*. Available: <https://akbarproject.com/apa-itu-vuforia/>
- [15] Fatkhulamien. (2019). *Mengenal Unity 3D Game Engine Beserta Kelebihan dan Kekurangannya*. Available: <https://www.unisbank.ac.id/v2/berita-fti/mengenal-unity-3d-game-engine-beserta-kelebihan-dan-kekurangannya/>
- [16] Azqiya, D. (2021). *Mengenal Aplikasi Unity*. Available: <https://www.leskompi.com/mengenal-aplikasi-unity/>
- [17] *MENGENAL QR CODE*. (2019). Available: <https://www.jaringanprima.co.id/id/mengenal-qr-code>

- [18] Prawiro, M. (2018). *Pengertian Smartphone, Sistem Operasi, Fitur, Dan Jenis Smartphone*. <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/mobile-app/pengertian-smartphone.html>
- [19] Setiawan, R. (2021). *Apa Itu Prototype? Kenapa Itu Penting?* <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>
- [20] Setiawan, R. (2021). *Black Box Testing Untuk Menguji Perangkat Lunak*. <https://www.dicoding.com/blog/black-box-testing/>
- [21] Andysa, S. (2022). *Mengenal System Usability Scale*. <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
- [22] Wahyu Setia Bintara. (2023, May). *Pengertian Blender*. <https://Dianisa.Com/Pengertian-Blender/>.