

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Rio, Eka, “Sistem Tata Surya: Definisi, Teori, Hingga Sistem Penyusunnya,” *Gramedia*, 2021. <https://www.gramedia.com/literasi/sistem-tata-surya/> (accessed Oct. 28, 2021).
- [2] I. A. Astuti, A. Harwanto, and T. Hidayat, “Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework MDLC,” *Eksplora Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 158–166, 2019, doi: 10.30864/eksplora.v8i2.220.
- [3] I. D. Perwitasari, “Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android,” *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–18, 2018, doi: 10.31539/intecom.v1i1.161.
- [4] Y. Dianrizkita, H. Seruni, and H. Agung, “Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented Reality Pada Bangun Ruang,” *J. Simantec*, vol. 6, no. 3, pp. 121–128, 2018.
- [5] P. Haryani and J. Triyono, “Augmented Reality ( Ar ) Sebagai Teknologi Interaktif,” *J. SIMETRIS*, vol. 8, no. 2, pp. 807–812, 2017.
- [6] A. K. Wardhana, “Aplikasi Wisata Edukasi Kampung Coklat Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” in *Snastep.com*, 2021, p. 810.
- [7] D. Hariyanto, M. Qomaruddin, and T. Y. Sirait, “Implementasi Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Pendaftaran Sekolah Seni Tari Balet Berbasis Website (Studi Kasus: On Point Balet School),” *JUPITER (Jurnal Penelit. Ilmu dan Teknol. Komputer)*, vol. 13, no. 2, pp. 202–211, 2021.
- [8] M. J. Nur, M. Niyalatul, A. W. Rossalina, and W. Andri Permana, “Sistem Informasi Peminjaman Dan Pengembalian Dokumen Rekam Medis Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus Puskesmas Banjarsengon),” vol. 1, no. 2, pp. 94–103, 2020.

- [9] M. D. Mulyawan, I. Bagus, A. Swamardika, and K. O. Saputra, "Analisis Kesesuaian Fungsional Dan Usability Pada Sistem Informasi Karma Simanis Berdasarkan ISO / IEC 25010," *JURTEKSI (Jurnal Teknol. dan Sist. Informasi)*, vol. VII, no. 3, 2021.
- [10] J. D. Gotama, Y. Fernando, and D. Pasha, "Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 28–38, 2021.
- [11] A. F. Ramadhan, A. D. Putra, and A. Surahman, "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 24–31, 2021.
- [12] A. Kurniawan, "Display Produk Kawasaki Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 3, no. 2, pp. 16–22, 2019, doi: 10.36040/jati.v3i2.848.
- [13] A. Lutfi Novitasari, "Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 3, no. 2, pp. 23–29, 2019, doi: 10.36040/jati.v3i2.850.
- [14] C. O. Karundeng, D. J. Mamahit, and B. A. Sugiarto, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 1–8, 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20852.
- [15] H. A. Rohman, U. Radiyah, and A. Maulana, "Aplikasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android," *JIKA (Jurnal Inform.)*, vol. 3, no. 2, pp. 210–216, 2019, doi: 10.31000/jika.v3i2.2191.
- [16] D. Rahardian, T. Wijanarko, A. Putra, and F. N. Hakim, "Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Multimedia dengan Metode Mind Mapping untuk Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Kaliwungu," vol. 12, no. 2, pp. 1–9, 2019.
- [17] Purwanto and R. Susanto, *Mengenal Sistem Tata Surya*. Kiblat Buku Utama,

2022.

- [18] S. D. Y. Kusuma, “Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya dengan Menggunakan Marker Based Tracking,” *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 3, no. 1, p. 33, 2018, doi: 10.32493/informatika.v3i1.1428.
- [19] W. Ian, “What Can Augmented Reality Do for Manufacturing?,” *engineering.com*, 2017. <https://www.engineering.com/story/what-can-augmented-reality-do-for-manufacturing/> (accessed Nov. 05, 2021).
- [20] Nami, “Mengenal Jenis-Jenis Dari Teknologi Augmented Reality,” *monsterar.net*, 2017. <https://monsterar.net/2017/08/08/mengenal-jenis-augmented-reality/> (accessed Nov. 03, 2021).
- [21] G. S. Paruntu, S. Tangkawarouw, G. Kaunang, and V. Tulenan, “Game Based Education : Shorinji Kempo,” *J. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 2, pp. 127–136, 2020.
- [22] S. Y. Saputra and S. Subari, “Game Multiplayer ‘Mini Car Circuit’ Berbasis Android,” *J-Intech*, vol. 7, no. 01, pp. 58–66, 2019, doi: 10.32664/j-intech.v7i01.406.
- [23] A. Arifin, S. Haryanti, Z. Trinova, F. A. Halim, and P. A. Cakranegara, “Augmented Reality as a Medium for Learning Measurements and Quantities,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1933, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1933/1/012049.
- [24] R. Wiratama, M. Somantri, and Y. Christyono, “Rancang Bangun Pengenalan Lokasi Wisata Kota Semarang Dengan Menerapkan Teknologi Realitas Tertambah Menggunakan Unity Dan Vuforia,” *Transient*, vol. 7, no. 1, p. 186, 2018, doi: 10.14710/transient.7.1.186-192.
- [25] P. Harsadi, “Mobile Augmented Reality (MAR) Berbasis Marker Sebagai Media Simulasi Jilbab Virtual,” *J. Transform.*, vol. 16, no. 2, p. 153, 2019, doi: 10.26623/transformatika.v16i2.1051.

- [26] admin blender.org, “Tentang Blender,” *blender.org*, 2020. <https://www.blender.org/about/> (accessed Jun. 24, 2022).
- [27] G. Y. Swara, “Pemanfaatan Visualisasi 3D Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah,” *J. Teknoif Tek. Inform. Inst. Teknol. Padang*, vol. 8, no. 1, pp. 19–24, 2021, doi: 10.21063/jtif.2020.v8.1.19-24.
- [28] A. P. Musmuliadi, “Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop,” *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2018.
- [29] M. Ziveria, R. Sefina Samosir, and M. Rusli, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU,” *ABDIMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2020, doi: 10.53008/abdimas.v1i1.21.
- [30] R. Anggar, I. Emi, and Ferdinanda, “Penerapan augmented reality dengan metode marked based tracking sebagai alternatif media promosi pariwisata banyumas,” *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 4, no. 2, pp. 260–267, 2020.
- [31] Salmaa, “Studi Literatur: Pengertian, Ciri-Ciri, dan Teknik Pengumpulan Datanya,” *penerbitdeepublish.com*, 2021. <https://penerbitdeepublish.com/studi-literatur/> (accessed Nov. 13, 2021).
- [32] P. L. Anggi, “Tahukah Kamu Apa Itu Kajian Pustaka?,” *mediaindonesia.com*, 21AD. <https://mediaindonesia.com/humaniora/435817/tahukah-kamu-apa-itu-kajian-pustaka> (accessed Nov. 13, 2021).
- [33] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, “Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [34] F. Rozi and K. Khomsatun, “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan

- Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 4, no. 1, p. 12, 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i1.781.
- [35] L. S. Alief, “Mengenal 3D Modelling,” *gamelab.id*, 2020. <https://www.gamelab.id/news/259-mengenal-3d-modelling> (accessed Nov. 17, 2021).
- [36] R. Novi and S. Ginanjar, “Pembuatan Animasi 3D Usaha Kecil Menengah (Bengkel),” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 4307, no. 3, pp. 256–262, 2021.
- [37] A. Azzizil, “Serba-serbi Loading Screen – Fungsi Hingga Pro dan Kontra,” *gimbot.com*, 2020. <https://www.gimbot.com/serba-serbi-loading-screen-dalam-game/> (accessed Mar. 16, 2022).