

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. Kala, C. Gedongsongo, D. A. N. Dieng, K. Jenis, And B. D. A. N. Struktur, “Jurnal Imajinasi,” Vol. Xiii, No. 1, Pp. 1–10, 2019.
- [2] Syamsuwardin, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Untuk Media Promosi Objek Wisata Kabupaten Aceh Singkil Berbasis Android,” Vol. 1, No. 3, Pp. 99–106, 2020.
- [3] M. P. Taufiq Rohman, S.Pd.I, “Analisis Perbandingan,” *Psikologi Perkembangan*, No. October 2013, Pp. 1–224, 2019.
- [4] S. H. Al Ikhsan, S. Kom, And M. Kom, “Implementasi Augmented Reality Labs Tour Prodi Ti Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android,” *Inova-Tif*, Vol. 1, No. 1, 2018.
- [5] A. N. Andriyana, “Pengenalan Rambu Lalu Lintas Kepada Anak-Anak Berbasis Augmented Reality,” *Informatika, Jurusan Komunikasi, Fakultas*, 2017.
- [6] P. Haryani And J. Triyono, “Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat,” *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, Vol. 8, No. 2, P. 807, 2017, Doi: 10.24176/Simet.V8i2.1614.
- [7] A. R. Yudiantika, E. S. Pasinggi, I. P. Sari, And B. S. Hantono, “Implementasi Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum”.
- [8] I. Technology And C. Science, “Implementasi Algoritma Fast Pada Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Candi Jiwa Berbasis Augmented Reality (Studi Kasus: Sman 1 Telagasari) Fast,” Vol. 4, 2021.
- [9] N. D. Putri, H. Anra, And A. Perwitasari, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Barang Sejarah Pada Istana Kadriah Kota Pontianak,” *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, Vol. 7, No. 1, P. 7, 2019, Doi: 10.26418/Justin.V7i1.27185.
- [10] M. A. Barkah, “Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi–Candi Di Malang Raya Berbasis Mobile Android (Doctoral Dissertation. Universitas Kanjuruhan Malang,,” Pp. 1–6, 2018.
- [11] A. Patrian, Nurhadi, And Mulyadi, “Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Mobil Honda Berbasis Android,” *Stikom Dinamika Bangsa*, Pp. 149–158, 2019.

- [12] S. Bintarto, “Perancangan Aplikasi Pengenalan Beberapa Bagian Candi Borobudur Berbasis Augmented Reality,” *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, Vol. 6, No. 2, P. 8, 2017.
- [13] I. Yoga, A. Suryo, And A. Yosep, “Aplikasi Pengenalan Candi-Candi Pada Provinsi Jawa Timur Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *Teknik Informatika – Itn Malang*, Pp. 1–8, 2020.
- [14] D. A. Firmansyah, H. Tolle, And A. Pinandito, “Rancang Bangun Aplikasi Informasi Candi Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Smartphone Android (Studi Kasus : Candi Ngetos , Nganjuk),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 2, No. 8, Pp. 2651–2658, 2018.
- [15] M. A. Anshari, F. L. Samuel, And L. O. Gantatama, “Ndalem Gondosuli : Aplikasi Pengenalan Kain Batik Berbasis Augmented Reality Ndalem Gondosuli : Application For Introduction Of Augmented Reality Based Batik Cloth,” Vol. 6, No. 2, Pp. 4151–4160, 2020.
- [16] User, “Apa Itu Augmented Reality Dan Contohnya?,” 4 November, 2020. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-augmented-reality-dan-contohnya/>
- [17] D. Kustono, “Potensi Penggunaan Teknologi Augmented Reality (Ar) Dan Virtual Reality (Vr) Dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur Di Era Pandemi Covid-19,” Vol. 07, No. 4, Pp. 10–18, 2022.
- [18] A. Harahap And A. Sucipto, “Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android,” No. 1, Pp. 20–25.
- [19] W. Farianto *Et Al.*, “Augmented Reality Objek Bersejarah Museum Soesilo Soedarman Menggunakan Metode Marker Based Dan,” Vol. 6, No. 2, Pp. 141–153, 2021.
- [20] F. Liantoni, A. Yusincha, J. Arief Rachman Hakim, K. Ngasem, K. Sby, And J. Timur, “Pemodelan Uml Pada Sistem Pengajuan Dana Anggaran Untuk Peningkatan Produktivitas Perusahaan,” 2018.
- [21] V. Yesmaya, J. D. T, K. Aspuru, And I. Prasetyo, “Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *Jurnal Telematika*, Vol. 13, No. 1, Pp. 27–32, 2019.