

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Adesti and Siti Nurkholimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi," *Edutainment*, vol. 8, no. 1, pp. 27–38, 2020, doi: 10.35438/e.v8i1.221
- Y. Darnita and R. Toyib, "Penerapan Metode Markerless Based Augmented Reality Rumah Fatmawati Sebagai Destinasi Wisata Unggulan Kota," vol. VIII, no. September, pp. 118–125, 2021.
- A. Syafrizal, Y. Erwadi, and Y. R. Enddika, "Pengenalan Objek Wisata Alam Di Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu Dengan Menggunakan Karakter 3D Adobe Premiere dan Blender," *Pseudocode*, vol. 7, no. 2, pp. 134–142, 2020, doi: 10.33369/pseudocode.7.2.134-142.
- A. Latif and S. H. D. Loppies, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Pembelajaran Anatomi Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android," *Mustek Anim Ha*, vol. 8, no. 2, pp. 141–147, 2019, doi: 10.35724/mustek.v8i2.2534.
- L. D. Andriyanto and T. Wansen, "Rancang Bangun Aplikasi Bank Sampah Berbasis Android," *IT Soc.*, vol. 4, no. 2, pp. 24–29, 2020, doi: 10.33021/itfs.v4i2.1186.
- Muhammad Qadriyanto *et al.*, "Rancang Bangun Aplikasi Visualisasi 3D Furniture Interior Rumah Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Markerless Berbasis Android," *J. Coding, Sist. Komput. Untan*, vol. 06, no. 03, pp. 237–246, 2018.
- S. L. Ginting and D. A. Juniarto, "Penentuan Rute ATM Terdekat Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android," *Pros. Semin. Nas. Komput. dan Inform.*, vol. 2017, pp. 187–192, 2017.
- A. Winatra, S. Sunardi, R. Khair, I. Idris, and A. Santosa, "Aplikasi Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk Dan Bagian Pesawat Berbasis Android," *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 212, 2019, doi: 10.36294/jurti.v3i2.1217.
- A. Karisman and F. Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality di SMK Islamic Village pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. STI&K*, vol. 3, no. 1, pp. 24–25, 2019.
- E. Yulsilviana, B. Basrie, and A. W. Saputra, "Implementasi Augmented Reality Pemasaran Rumah Pt. Rika Bersaudara Sakti Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur Perumahan," *Sebatik*, vol. 17, no. 1, pp. 11–15, 2017, doi: 10.46984/sebatik.v17i1.80.

- S. Hadi, "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar," *Pros. TEP PDs*, vol. 1, no. 15, pp. 96–102, 2017.
- [M. S. Novendri, A. Saputra, and C. E. Firman, "Aplikasi Inventaris Barang Pada MTS Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP Dan MySQL," *Lentera Dumai*, vol. 10, no. 2, pp. 46–57, 2019.
- Riana Indriani, Bayu Sugiarto, Agus Purwanto, "Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multi, STMIK AMIKOM Yogyakarta*, 2016
- Atmoko Nugroho, Basworo Adi Pramono, "Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang," *Jurnal Transformatika*, Vol; 14, No. 2, 2017
- Julia Purnamasai, Ernawat, Aan Erlansari, "Rancang Bangun Aplikasi Layanan Berbasis Lokasi dengan Penerapan Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android (Studi Kasus : Pencarian Perangkat Daerah Kota Bengkulu)," *Jurnal Rekursif*, Vol.2, 2014