

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Chairul, J. Wydmann, and R. Mukhaiyar, "Augmented Reality dalam Penggunaan Alat Rumah Tangga Berbasis Internet Of Things," vol. 1, no. 2, pp. 84–91, 2020.
- [2] Atikah, "Mengenal Augmented Reality (AR) dan Kegunaannya," *Smarteye*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2019.
- [3] L. P. Pemula and R. A. Prabowo, "Kajian Struktur Motif Ragam Hias," 2016.
- [4] Kusniyati, "Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Hardware Komputer Pada Sekolah Dasar Berbasis Android," *J. PETIR*, vol. 10, no. 1, 2017.
- [5] K. Rahman, "Pembangunan Aplikasi Augmented Reality (AR) Untuk Mensimulasikan Desain Interior Furniture Set Di CV.Boxes System," *Unikom*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2019.
- [6] R. A. Krisdiawan, R. Priantama, E. Praramdani, and H. Artikel, "Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 38–48, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2341>.
- [7] N. Wahyudi *et al.*, "28-Article Text-180-1-10-20190905," pp. 9–18.
- [8] A. Ginanjar, W. Purnama Sari, H. Rahmawati, and E. Dwipriyoko,

- “Metodologi RUP Terhadap Pengolahan Data Nilai Siswa Berbasis Android dan NodeJS,” *J. TIARSIE*, vol. 16, no. 4, p. 113, 2019, doi: 10.32816/tiarsie.v16i4.66.
- [9] M. Arifin and M. Fahrizal, “Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode AR (Augmented Reality),” *J. Portal Data*, vol. 6, no. 1, pp. 1–22, 2021, [Online]. Available: <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/8>.
- [10] I. Arif, “Media Pembelajaran Kesehatan Gigi Menggunakan Augmented Reality.”
- [11] D. Andre, “Augmented Reality : Definisi, Jenis, dan Contoh Penerapannya,” *Toffedev*, 2023.
[https://toffedev.com/blog/website/augmented-reality-adalah-2/#:~:text=Jenis-Jenis Augmented Reality 1 1. Marker-based AR Jenis,Superimposition-based AR ... 5 5. Outlining-based AR \(accessed Feb. 08, 2024\).](https://toffedev.com/blog/website/augmented-reality-adalah-2/#:~:text=Jenis-Jenis Augmented Reality 1 1. Marker-based AR Jenis,Superimposition-based AR ... 5 5. Outlining-based AR (accessed Feb. 08, 2024).)
- [12] Y. Suciliyana *et al.*, “Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan School-Age,” *Surya Muda*, vol. 2, no. 1, pp. 39–53, 2020.
- [13] W. A. Jati, F. Nugrahanti, and S. Riyanto, “Aplikasi Katalog Pakaian Sebagai Media Pemasaran Berbasis Augmented Reality,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, pp. 321–329, 2021.
- [14] Y. Fernando, I. Ahmad, A. Azmi, and I. Borman, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada

- PT. San Esha Arthamas,” *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 5, no. 1, pp. 62–71, 2021.
- [15] S. Sugiono, “Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Augmented Reality di Perangkat Mobile dalam Komunikasi Pemasaran,” *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 10, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.31504/komunika.v10i1.3715.
- [16] I. A. P. Sasmita and P. P. Dewi, “Analisis Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Strategi Pemasaran IKEA,” *JPP IPTEK (Jurnal Pengabd. dan Penerapan IPTEK)*, vol. 6, no. 2, pp. 87–94, 2022, doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2022.v6i2.2048.
- [17] A. A. Abbas, T. Abdillah, and R. Yusuf, “Implementasi Teknologi Augmented Reality Menggunakan Magic Book Sebagai Media Pemasaran Produk Berbasis Android,” *Diffus. J. Syst. ...*, vol. 1, no. 2, pp. 191–200, 2021, [Online]. Available: <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/diffusion/article/view/11633%0Ahttps://ejurnal.ung.ac.id/index.php/diffusion/article/viewFile/11633/3411>.
- [18] D. N. S. Rambe and N. Aslami, “Analisis Strategi Pemasaran Dalam Pasar Global,” *El-Mujtama J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 213–223, 2022, doi: 10.47467/elmutjama.v1i2.853.
- [19] D. Pinem and Y. Nora, “PENERAPAN METODE MARKERLESS PADA AUGMENTED REALITY UNTUK PROMOSI FURNITURE,” vol. 5, no. 3, 2023.

- [20] I. P. Sari, E. D. Rahmawati, P. S. Manajemen, F. Hukum, U. Duta, and B. Surakarta, “Analisis Facebook Marketing Pada Penjualan Furniture (Studi Kasus Ud Buana Jati Makmur),” no. 47, pp. 1–3.
- [21] I. M. Darma Susila, M. Riza Hilmi, and I. P. Arya Suita Darma, “Pelatihan Pemanfaatan Toko Online Sebagai Media Pemasaran Produk pada UKM Saka Gemilang,” *WIDYABHAKTI Jurnal Ilm. Pop.*, vol. 2, no. 3, pp. 13–20, 2020, doi: 10.30864/widyabhakti.v2i3.192.
- [22] K. S. Wibowo, “Augmented Reality Dalam Visualisasi Katalog Penjualan Toko Aneka Furniture Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1336–1351, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1006.
- [23] P. I. Daulay and Yahfizham, “Penerapan Algoritma Pemrograman dalam Pembelajaran Ilmu Komputer,” *J. Arjuna Publ. Ilmu Pendidikan, Bhs. dan Mat.*, vol. 1, no. 6, 2023.
- [24] S. Islami and W. Putra, “Coding : Jurnal Komputer dan Aplikasi IMPLEMENTASI TEKNOLOGI MARKERLESS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE ALGORITMA FAST CORNER DETECTION BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS MULTIMEDIA BUKU INTERAKTIF KEBUDAYAAN LOKAL KALIMANTAN BARAT) Coding : Jurnal Komp,” vol. 07, no. 01, pp. 1–10, 2019.
- [25] U. M. Gorontalo, F. I. Budaya, F. Of, and C. Science, “(تيفاقثلا مولعلا ةيلك , ة سقبنلا ةزبس في ثلاثيف لدا ؟ ة سقبنلا ةزبس في ثلاثيفلدا اهيہ ئدزو تينا ئاي لا ا م تينج تسازد)

- ؟ ة سقينا ؤزيس في ئدزو تينا لنيكفلا عابو أ ام . 2 ؟ ة سقينا ؤزيس في ث لانيكفلا باسك لإ ام 1 .
 . 3 . ” يمسكنا نأسقنا في شالر نكفاننا ؤزيس : 3 . vol. 3, no. 1, pp. 3–5, 2020.
- [26] E. J. Lontoh, Q. C. Kainde, and T. Komansilan, “Augmented Reality pada Objek Sejarah Berbasis Android Menggunakan Teknik Markerless,” *Eduetik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 113–121, 2022, doi: 10.53682/edutik.v2i1.3414.
- [27] R. R. Siregar, K. Nasution, and T. Haramaini, “Aplikasi Ujian Online Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Menggunakan Metode Rational Unified Process (RUP),” *J. Minfo Polgan*, vol. 10, no. 1, pp. 33–41, 2021, doi: 10.33395/jmp.v10i1.10953.
- [28] K. I. Listyoningrum, D. Y. Fenida, and N. Hamidi, “Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan Sustainable Innovation in Business: Leverage Flowcharts to Optimize the Value of Corporate Waste,” vol. 1, no. 4, pp. 100–112, 2023.
- [29] J. R. Fauzi, “Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020,” *J. Tek. Inform.*, no. 20330044, pp. 4–6, 2020.
- [30] A. F. Prasetya, Sintia, and U. L. D. Putri, “Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” *J. Ilm. Komput. Terap. dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [31] R. Taufik, P. Citra Dewi, K. Widina, and A. Anwar, “Analisis Banjir di Kota Bandung dengan Pemodelan Sistem Rich Picture Diagram,” *J. Inov.*

Masy., vol. 1, no. 2, pp. 202–210, 2021, [Online]. Available:
<https://bandungkota.bps.go.id/>.

- [32] S. Eko, “Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad,” *J. Ilmu Komput. JIK*, vol. 5, no. 01, pp. 30–39, 2022.
- [33] Salmiati and I. Samsie, “Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada LadyShop Makassar,” *Pros. Semin. Ilm. Sist. Inf. DAN Teknol. Inf. Pus. Penelit. dan Pengabd. Pada Masy. STMIK Dipanegara Makassar*, vol. IX, no. 2, pp. 141–150, 2020.
- [34] M. A. Rohman and D. Kasoni, “Prototype Game Pencegahan Demam Berdarah Dengue Menggunakan Unity 2D,” *J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 58–68, 2020.
- [35] M. K. Rahmadhika and A. M. Thantawi, “Rancang Bangun Aplikasi Face Recognition Pada Pendekatan CRM Menggunakan Opencv Dan Algoritma Haarcascade,” *IKRA-ITH Inform. J. Komput. dan Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 109–118, 2021.
- [36] A. S. Bentelu, S. Sentinuwo, and O. Lantang, “Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus : Kota Manado),” *J. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 1, 2016, doi: 10.35793/jti.8.1.2016.13171.
- [37] K. Salsabila, F. T. Anggraeny, and A. M. Rizki, “Pengujian Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Jurusan Pada Siswa Sma Dengan Menggunakan Metode Black Box Berbasis Equivalence Partitions,” *J.*

- Inform. Polinema*, vol. 9, no. 1, pp. 39–44, 2022, doi: 10.33795/jip.v9i1.1062.
- [38] Nabil Fahlevi Abdi and S.R. Candra Nursari, “Pengujian black box pada Website dengan Metode Robustness Testing (Studi kasus : Eiger Adventure),” *J. Informatics Adv. Comput.*, vol. 3, no. 2, pp. 93–96, 2022.
- [39] H. Gusdevi, S. Kuswayati, M. Iqbal, M. F. Abu Bakar, N. Novianti, and R. Ramadan, “Pengujian White-Box Pada Aplikasi Debt Manager Berbasis Android,” *Naratif J. Nas. Riset, Apl. dan Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 11–22, 2022, doi: 10.53580/naratif.v4i1.147.
- [40] G. Hermawan and C. W. Putriana, “Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Anak Tunagrahita SmpIb Di Slb-C Plus Asih Manunggal,” *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 1, 2014, doi: 10.34010/komputa.v3i1.66.
- [41] nadirbasalamah, “Berkenalan dengan Pengujian pada Software (Software Testing),” 2021. [https://kotakode.com/blogs/14012/Berkenalan-dengan-Pengujian-pada-Software-\(Software-Testing\)](https://kotakode.com/blogs/14012/Berkenalan-dengan-Pengujian-pada-Software-(Software-Testing)) (accessed Feb. 15, 2024).
- [42] V. M. Anjasmara and A. Hadi Sumitro, “Pengembangan Sistem Informasi Masjid Darul Arham Menggunakan Metode V-Model dan UAT (User Acceptance Testing),” *Inf. Syst. Educ. Prof. J. Inf. Syst.*, vol. 8, no. 1, p. 47, 2023, doi: 10.51211/isbi.v8i1.2443.
- [43] D. Nurudin, T. Sugiharto, and R. Priantama, “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Animalia Coelenterata Berbasis Augmented Reality

- Menggunakan Algoritma Sift,” *Nuansa Inform.*, vol. 15, no. 2, pp. 106–118, 2021, doi: 10.25134/nuansa.v15i2.4365.
- [44] D. Tresnawati and M. F. Desfriansyah, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Menggunakan Marker-Based Augmented Reality,” *J. Algoritma*, vol. 17, no. 2, pp. 402–408, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.17-2.402.
- [45] E. Rizal, “Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Untuk Deteksi Pengenalan Tanaman Obat Berbasis Android,” *IKRA-ITH Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 35–45, 2020, [Online]. Available: rizalefendi248@gmail.com.
- [46] A. Arini and E. A. Fitriana, “Pengembangan Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Augmented Reality Menggunakan Algoritma FAST,” *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, vol. 4, no. 1, p. 9, 2019, doi: 10.14421/jiska.2019.41-02.
- [47] M. Fayiz, N. Hilmy, U. Darusalam, and A. Rubhasy, “Augmented Reality sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan Kesultanan Utsmaniyah menggunakan Metode Marker Based Tracking dan Algoritma Fast Corner Detection,” *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 4, no. 2, p. 138, 2020, doi: 10.35870/jtik.v4i2.162.