

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, G. Y., Andryana, S., Fakultas, ), Komunikasi, T., Informatika, D., Nasional, U., Sawo Manila, J., Minggu, P., Selatan, J., Khusus, D., & Jakarta, I. (2020). *AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER DENGAN FAST CORNER DAN NATURAL FEATURE TRACKING*.
- Al-Ghazaly Sinaga, M., & Alda, M. (2024). PENERAPAN ALGORITMA FAST CORNER DALAM PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AWAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. Dalam *Journal of Science and Social Research* (Nomor 2). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- Anwar A, J., & Sondang S, M. (2020). *PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID MATA KULIAH KECERDASAN BUATAN DI JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA*.
- Aprianti, W., Maliha, U., Teknik Informatika, J., Negeri, P., Laut, T., Km, J. A. Y., Laut, P. T., & Selatan, K. (2016). SISTEM INFORMASI KEPADATAN PENDUDUK KELURAHAN ATAU DESA STUDI KASUS PADA KECAMATAN BATI-BATI KABUPATEN TANAH LAUT. Dalam *Jurnal Sains dan Informatika* (Vol. 2, Nomor 1).
- Aprilia, N. I., Putri, G., Setiawan, R., Stekpi, J., Trilogi, /, Kalibata, T., & Selatan, J. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Elearning. *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 2(1).
- Audina, Z. (2024). *Algoritma FAST Corner Detection pada Augmented Reality dalam pengenalan nama profesi untuk anak usia dini*.
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Chamida, M. A., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). ANALISA USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BEDAH RUMAH DI DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN PERMUKIMAN KABUPATEN JEPARA. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36–41. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v3i1.7531>
- Devita, M. Z., Andryana, S., & Hidayatullah, D. (2020). Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based

- Tracking Berbasis Android. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(1), 14. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1850>
- Dimas, R., & Wiguna, Y. (2019). PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 3, Nomor 1).
- Eyni Alfia, N., & Waseso, B. (2020). Perancangan Aplikasi Retensi Data Pada Database MySQL (Studi Kasus: PT. Telkomsigma). Dalam *Maret* (Vol. 2, Nomor 3). <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/364>
- Farhan Londjo, M. (2021). *IMPLEMENTASI WHITE BOX TESTING DENGAN TEKNIK BASIS PATH PADA PENGUJIAN FORM LOGIN*. 7(2).
- Fauzi Siregar, H., Handika Siregar, Y., & Jend Ahmad Yani Kisaran Sumatera Utara, J. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2).
- Feby Prasetya, A., & Lestari Dewi Putri, U. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). Dalam *DOI: ...* (Vol. 1, Nomor 1).
- Gunawan, H. (2023). Implementasi Metode Sobel pada Pengenalan Teknik Dasar Kendang Berbasis Augmented Reality. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(1), 130–139. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>
- Hanifah, U., Niar, S. & Universitas, A., & Dahlan Yogyakarta, A. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. Dalam *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Nomor 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Haryanto, D., & Argadila, D. (2019). JURNAL TEKNIK INFORMATIKA SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN DATA KONSUMEN DI PT. DINASTI PERTIWI “PERUMAHAN DEWASARI.” *JUTEKIN*, 7(1).
- Hasugian, H. (2023). *USER ACCEPTANCE TESTING (UAT) PADA ELECTRONIC DATA PREPROCESSING GUNA MENGETAHUI KUALITAS SISTEM*. 4(1), 20–27.
- Hendrawan, N., Hamid, H., & Azzamani, B. (2022). MEDIA INFORMASI BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA KOMPLEKS MASJID AGUNG KERATON BUTON MENGGUNAKAN ALGORITMA FAST CORNER DETECTION AUGMENTED REALITY BASED INFORMATION AT THE AGUNG KERATON BUTON MOSQUE USING FAST CORNER DETECTION ALGORITHM. *Jurnal Informatika*, 11(2). <http://ejournal.unidayan.ac.id/index.php/JIU>

- Khairani Aritonang, T., Pendidikan Matematika-, P., & Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F. (2022). *PENGENALAN ALGORITMA PADA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN KOMPUTER*.
- Krisdiawan, R. A., Priantama, R., Praramdani, E., & Artikel, H. (2023). Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection. *Digital Transformation Technology (Digitech) | e*, 3(1).  
<https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2341>
- Lufthi A, H. (2021). *TEORI DAN KONSEP ALGORITMA PEMROGRAMAN DALAM MENGHITUNG LUAS LINGKARAN DAN VOLUME KUBUS*.
- Made, N., Febriyanti, D., Kompiang, A. A., Sudana, O., & Piarsa, N. (2021). *Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen* (Vol. 2, Nomor 3).
- Mahdafiki, R. A., Fauziah, F., & Sari, R. T. K. (2022). Mixed Reality Edukasi Pengenalan Bioma dengan Metode Occlusion Detection dan Algoritma FAST Corner Detection. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 77–90.  
<https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.46320>
- Nelva Saputra, H., Universitas Halu Oleo, S., Tenggara, S., & Idhayani, N. (2020). *AUGMENTED REALITY-BASED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT*. 12(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12.i2.258>
- Nurdiansyah, C. N., & Maulana, H. (2019). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) DENGAN METODE MARKER DAN MARKERLESS PADA OBJEK DAN BENDA BERSEJARAH DI MUSEUM GEDUNG SATE*.
- Parjito, Rahmawati, O., & Ulum, F. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI E AGRIBISNIS UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN HASIL TANAMAN HORTIKULTURA. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 354–356.
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android*.
- Purnama Rambe, P. (2021). *TEORI ATAU KONSEP ALGORITMA PEMROGRAMAN*.
- Purwanto, H. (2018). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEPEGAWAIAN CV. XYZ BERBASIS WEB*.
- Rahayu, E. C. (2021). *Learning About Article of Program Turbo Pascal*.
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM INFORMASI REPOSITORY LAPORAN PKL

- SISWA (STUDI KASUS SMK N 1 TERBANGGI BESAR). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 26.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Saefudin, M., & Sudjiran, S. (2023). *PENERAPAN PERANGKAT LUNAK UNITY DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI GAME DUA DIMENSI BERBASIS ANDROID*.
- Sahputra, E., Muhandi, ) ;, & Suchahyo, H. (2022). Analysis of Eevee Engine Rendering Engineering in Making 3D Animation Videos Mukomuko Hospital Analisis Teknik Rendering Eevee Engine pada Pembuatan Video Animasi 3D Rumah Sakit Mukomuko. *JURNAL KOMITEK*, 2(2), 229–238.  
<https://doi.org/10.53697/jkomitek.v2i2>
- Sulistiyorini, P. (2009). Pemodelan Visual Dengan Menggunakan UML dan Rational Rose. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIS*.
- Wahyudi, N., Harianto, R., & Setyati, E. (2019). Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection. *JOURNAL OF INTELLIGENT SYSTEMS AND COMPUTATION*.
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69.  
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Zai, C., & Komputer, T. (2022). IMPLEMENTASI DATA MINING SEBAGAI PENGOLAHAN DATA. Dalam *Portaldata.org* (Vol. 2, Nomor 3).