

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Evi, “Manfaat Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Sd,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 2, no. 1, hal. 72–75, 2020, doi: 10.31004/jpdk.v1i2.589.
- [2] P. K. Merdeka, D. Rahmadayanti, dan A. Hartoyo, “Jurnal basicedu,” vol. 6, no. 4, hal. 7174–7187, 2022.
- [3] A. Mukarromah dan M. Andriana, “Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran,” *J. Sci. Educ. Res.*, vol. 1, no. 1, hal. 43–50, 2022, doi: 10.62759/jser.v1i1.7.
- [4] S. D. Riskiono dan T. Susanto, “Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala,” vol. 8, no. 1, hal. 8–18, 2020.
- [5] J. P. Ashidik, S. Waluyo, dan I. Susanti, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pemasaran Produk Pada Haus Coffee,” *Skatika*, vol. 4, no. 1, hal. 51–57, 2021, doi: 10.36080/skatika.v4i1.1936.
- [6] R. Perwitasari, R. Afawani, dan S. E. Anjarwani, “Penerapan Metode Rational Unified Process (RUP) Dalam Pengembangan Sistem Informasi Medical Check Up Pada Citra Medical Centre,” *J. Teknol. Informasi, Komputer, dan Apl. (JTika)*, vol. 2, no. 1, hal. 76–88, 2020, doi: 10.29303/jtika.v2i1.85.
- [7] H. S. Asri, “Perancang Aplikasi Game Cangkulan (Kartu Remi)

- Dengan menerapkan Kombinasi Algoritme Fisher Yates shuffle Dan linear Congruent Method,” *TIN Terap. Inform. Nusant.*, vol. 3, no. 1, hal. 5–18, 2022, doi: 10.47065/tin.v3i1.1700.
- [8] M. K. Aang Abdul Kohar, Sugeng Supriyadi, Heru Budiyanto, Yulyanto, “IMPLEMENTATION OF LINEAR CONGRUENT METHOD ALGORITHM IN ANIMAL INTRODUCTION EDUCATION GAME BASED AUGMENTED REALITY,” *J. Japan Weld. Soc.*, vol. 91, no. 5, hal. 328–341, 2022, doi: 10.2207/jjws.91.328.
- [9] RR. Artiana Krestianti, “Aplikasi Pengenalan Angka Kanji Dengan Augmented Reality Metode Marker Based Tracking,” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, hal. 09–18, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.23.
- [10] L. Cloudeka, “Augmented Reality, Dunia Baru yang Harus Anda Pahami,” *Lintasarta Cloudeka*, 2023.
<https://www.cloudeka.id/id/berita/teknologi/augmented-reality-adalah/>
(diakses 5 Februari 2024).
- [11] S. Informasi, F. Teknik, dan U. T. Indonesia, “PENERAPAN AUGMENTED REALITY (AR) DENGAN KOMBINASI TEKNIK MARKER UNTUK VISUALISASI MODEL RUMAH PADA PERUM PRAMUKA GARDEN RESIDENCE,” vol. 14, no. 2, hal. 95–99, 2020.
- [12] A. Ismiati, F. S. Fujiawati, A. T. Permanasari, P. S. Pertunjukan, U. Sultan, dan A. Tirtayasa, “PERANCANGAN APLIKASI MAGIC CARD AUGMENTED REALITY PADA GERAK DASAR,” vol. 6, no. 2, 2021.

- [13] Y. Cahyaningsih, “Teknologi Augmented Reality pada Promosi Berbasis Android,” *J. Comput. Sci. Eng.*, vol. 1, no. 2, hal. 90–115, 2020, doi: 10.36596/jcse.v1i2.60.
- [14] J. S. Informasi dan K. Nistrina, “PENERAPAN AUGMENTED REALITY DALAM MEDIA,” vol. 03, 2021.
- [15] T. A. Putri, S. Zakir, Z. Sesmiarni, dan W. Aprison, “DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS AUGMENTED REALITY DI SMA N 1 KOTO XI TARUSAN PESISIR SELATAN Pendahuluan,” vol. 1, no. 3, hal. 764–772, 2022.
- [16] S. Z. Agustina, N. Nuryani, dan R. S. Dewi, “Rancangan dan Penerapan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar,” *J. Educ.*, vol. 6, no. 1, hal. 9288–9294, 2023.
- [17] O. Saputra, “Revolusidalam Perkembangan Astronomi: Hilangnya Pluto Dalam Keanggotaan Planet Pada Sistem Tata Surya,” *J. Filsafat Indones.*, vol. 1, no. 2, hal. 71, 2018, doi: 10.23887/jfi.v1i2.13992.
- [18] M. Najib, A. Syawaluddin, S. Raihan, dan A. I. Abstrak, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Berbasis Literasi Sains untuk Siswa SD,” *J. Inov. Pedagog. Teknol.*, vol. 1, no. 1, hal. 1–13, 2023, [Daring]. Tersedia pada:
<http://www.jurnal.arthamaramedia.co.id/index.php/jiptek>
- [19] P. N. Bengkalis, “Seminar Nasional Industri dan Teknologi, Politeknik

- Negeri Bengkalis,” no. Lcm, hal. 60–69, 2005.
- [20] D. Agustin,) ; Yupianti,) ; Rizka, dan T. Alinse, “Prototype Of Android-Based Face Detection Attendance Application Using Hog Method At PT. Thamrin Brothers Seluma Prototype Aplikasi Absensi Face Detection Berbasis Android Menggunakan Metode Hog Pada PT. Thamrin Brothers Seluma,” *J. Komput. Indones.*, vol. 1, no. 2, hal. 61–66, 2022.
- [21] FOKUS, “Sejarah Android dan Perkembangannya dari Dulu hingga Kini,” *FokusTekno*, 2024. <https://www.fokus.co.id/teknosejarah-android-dan-perkembangannya-dari-dulu-hingga-kini/> (diakses 5 Februari 2024).
- [22] S. Suminten dan I. D. Sintawati, “Perancangan Sistem Informasi Sdm Berbasis Objek Pada Pt.General Protection and Respond Solution Dengan Menggunakan Metode Rational Unified Process,” *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 7, no. 1, hal. 17–25, 2020, doi: 10.30656/prosisko.v7i1.2079.
- [23] B. R. Hermawan, “Melek IT,” *Inf. Technol. J.*, vol. 7, no. 1, hal. 67–76, 2021, [Daring]. Tersedia pada: file:///E:/Proposal/(7)185-Article Text-344-1-10-20220113.pdf
- [24] J. R. Fauzi, “Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020,” *J. Tek. Inform.*, no. 20330044, hal. 4–6, 2020.
- [25] T. Rohmat dan D. D. Pertiwi, “Analisis dan Desain Sistem Informasi Pengolahan Nilai Siswa di SMK Avicena Rajeg,” *JIKA (Jurnal Inform.*,

vol. 4, no. 1, hal. 29, 2020, doi: 10.31000/jika.v4i1.2571.

- [26] A. K. Saputra dan M. Fahrizal, “Rancang Bangun Berbasis Web Crm (Customer Relationship Management) Berbasis Web Studi Kasus Pt Budi Berlian Motor Hajimena Bandar Lampung,” *Portaldata.org*, vol. 17, no. 1, hal. 1–31, 2021.
- [27] R. P. S. Ramadhani, “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Proyek Pt Bangkit Ikhlas Madani,” *J. Intra Tech*, vol. 5, no. 2, hal. 60–78, 2021, doi: 10.37030/jit.v5i2.96.
- [28] S. Eko, “Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad,” *J. Ilmu Komput. JIK*, vol. 5, no. 01, hal. 30–39, 2022.
- [29] I. Ahmad, S. Samsugi, dan Y. Irawan, “Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif,” *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, hal. 46, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i1.1521.
- [30] M. R. S. Alfarizi *et al.*, “Menggali Bahasa Pemrograman Populer : Karakteristik Utama dan Penggunaan yang Luas,” vol. 2, hal. 1191–1197, 2023.
- [31] D. Anderson, J. Pragantha, dan D. A. Haris, “Pembuatan Game Augmented Reality First Person Shooter ‘Apocalyptic Reality’ Dengan Vuforia,” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 9, no. 2, hal. 83, 2021, doi: 10.24912/jiksi.v9i2.13111.

- [32] T. Zebua, B. Nadeak, dan S. B. Sinaga, “Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D,” *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, hal. 18–21, 2020.
- [33] R. Parlika, T. A. Nisaa’, S. M. Ningrum, dan B. A. Haque, “Studi Literatur Kekurangan Dan Kelebihan Pengujian Black Box,” *Teknomatika*, vol. 10, no. 02, hal. 131–140, 2020.
- [34] H. Gusdevi, S. Kuswayati, M. Iqbal, M. F. Abu Bakar, N. Novianti, dan R. Ramadan, “Pengujian White-Box Pada Aplikasi Debt Manager Berbasis Android,” *Naratif J. Nas. Riset, Apl. dan Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, hal. 11–22, 2022, doi: 10.53580/naratif.v4i1.147.
- [35] B. A. Ekaputra, F. Pradana, dan D. Pramono, “Pengembangan Sistem Management Dalam Melakukan Penugasan Berbasis Web,” ... *Teknol. Inf. dan Ilmu ...*, vol. 4, no. 9, hal. 2791–2800, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [36] E. Suprpto, “User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang,” *J. Civronlit Unbari*, vol. 6, no. 2, hal. 54, 2021, doi: 10.33087/civronlit.v6i2.85.
- [37] A. A. A. Ari, “Penerapan Algoritma Surf Pendeteksi Objek Pada Augmented Reality Berbasis Android,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 6, no. 2, hal. 240–249, 2020, doi: 10.35957/jatisi.v6i2.217.
- [38] M. F. Sidqi dan R. Rachmatika, “IMPLEMENTASI AUGMENTED

- REALITY TATA SURYA MENGGUNAKAN METODE MARKER
BASED TRACKING (STUDI KASUS : MI ASSA ' ADAH),” vol. 2, no.
11, hal. 2977–2984, 2023.
- [39] R. A. Krisdiawan, R. Priantama, E. Praramdani, dan H. Artikel, “Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection,” *Digit. Transform. Technol. | e*, vol. 3, no. 1, hal. 38–48, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2341>
- [40] M. Fayiz, N. Hilmy, U. Darusalam, dan A. Rubhasy, “Augmented Reality sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan Kesultanan Utsmaniyah menggunakan Metode Marker Based Tracking dan Algoritma Fast Corner Detection,” *J. JTİK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 4, no. 2, hal. 138, 2020, doi: 10.35870/jtik.v4i2.162.
- [41] A. Knuth dan M. Pratt, “GAME EDUKASI WORD SEARCH PUZZLE NAMA ANAK HEWAN DALAM BAHASA SUNDA MENGGUNAKAN ALGORITMA LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) DAN ALGORITMA KNUTH MORRIS PRATT (KMP),” vol. 13, no. Lcm, 2019.
- [42] L. E. García Reyes, “Perancangan Sistem Pengolahan Data Pasien Pada Klinik Sayang Ibu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, hal. 1689–1699, 2013.