

DAFTAR PUSTAKA

- Adidrana, D. (2013). Perancangan Kartu Nama dengan Augmented Reality sebagai Portofolio Digital. *e-journal Teknik Elektro dan Komputer* (2013).
- Adriyanto, O., & Agung, H. (2018). DETEKSI TEPI UNTUK INDIKASI TUMOR OTAK MENGGUNAKAN METODE SOBEL DAN MORPHOLOGICAL OPERATIONS BERDASARKAN CITRA MAGNETIC RESONANCE IMAGING. *CESS (Journal of Computer Engineering System and Science)* Vol. 3 No. 2 Juli 2018.
- Akbar, J. S. (2020). Implementasi Algoritma Sobel Untuk Pengenalan Benda Pusaka Menggunakan Augmented Reality. *JURNAL BUFFER INFORMATIKA* Volume - Nomor -, 19 Agustus 2020 p-ISSN : 2527-4856, e-ISSN : 2614-5413, <https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer>.
- Andriyanto, R. (2017, Januari 02). Retrieved from <http://simdig24knbi.blogspot.com/>:
<http://simdig24knbi.blogspot.com/2017/01/jelaskan-pengertian-aplikasi-blender.html>
- Arifianto, R. (2014). pengertian Flowchart dan Jenis-jenisnya.
<https://rahmatarifianto.wordpress.com/2014/11/20/pengertian-flowchart-dan-jenis-jenisnya/>, Oktober.
- B. I. (2012, Juni 13). *Diagram Alir Dokumen (Flow Map)*. Retrieved from Berbagai Ilmu: <http://berbagi-ilmu-mifa309.blogspot.com/>
- Baharsyah, A. N. (2019, Agustus 30). Retrieved from Jagoan Hosting: <https://www.jagoanhosting.com/blog/teknologi-augmented-reality/>

- Buku, W. (2017, Agustus 11). *Belajar Bahasa C sharp/Pendahuluan*. Retrieved from Wiki Buku:
https://id.wikibooks.org/wiki/Belajar_Bahasa_C_sharp/Pendahuluan
- Herdiyeni, Y. (2009, November 22). *DETEKSI TEPI (EDGE DETECTION) YENI HERDIYENI DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER FMIPA IPB*. Retrieved from <http://www.ilkom.fmipa.ipb.ac.id/yeni>: <https://adoc.pub/deteksi-tepi-edge-detection-yeni-herdiyeni-departemen-ilmu-k.html>
- Ilahi, A. (2017, Agustus 26). *Perbedaan Extend Dan Include Pada Use Case*. Retrieved from <https://agdesign.me/>.
- Informatika, S. (2018, Oktober 29). *Daftar Simbol Yang Ada Di UML*. Retrieved from <https://solusi-informatika.blogspot.com/>: <https://solusi-informatika.blogspot.com/2018/10/daftar-simbol-yang-ada-di-uml.html>
- Johar, A., Andreswari, D., & Triyana, G. (2014). APLIKASI PENGOLAHAN CITRA DIGITAL UNTUK PENDETEKSI JAWABAN PADA LEMBAR JAWABAN KOMPUTER MENGGUNAKAN ALGORITMA SOBEL. JURNAL TEKNIK INFORMATIKA VOL. 7 NO. 2 OKTOBER 2014.
- Lusiana, V. (2013). Deteksi Tepi Pada Citra Digital Menggunakan Metode Kirsch dan Robinson. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume 18, No.2, Juli 2013 : 182-189*, <https://media.neliti.com/media/publications/242431-deteksi-tepi-pada-citra-digital-mengguna-8d61e40d.pdf>.
- Mala. (2012, Juni 13). *Diagram Alir Dokumen (Flow Map)*. Retrieved from <http://berbagi-ilmu-mifa309.blogspot.com/>: <http://berbagi-ilmu-mifa309.blogspot.com/2012/06/diagram-alir-dokumen-flow-map.html>
- Nugroho, A. (2005). *Rational Rose Untuk Pemodelan Berorientasi Objek*. Bandung: INFORMATIKA.
- Pendidikan, D. (2020, April 29). Retrieved from Dosen Pendidikan: <https://www.dosenpendidikan.co.id/augmented-reality/>

- Penjasorkes. (2021, Januari 06). *Bentuk Bentuk Latihan Kebugaran Jasmani Lengkap*. Retrieved from penjasorkes.com:
<http://www.penasorkes.com/2017/09/bentuk-bentuk-latihan-kebugaran-jasmani.html>
- Penjasorkes. (2021, Januari Rabu). *bentuk-bentuk latihan kebugaran jasmani*. Retrieved from penjasorkes.com:
<http://www.penasorkes.com/2017/09/bentuk-bentuk-latihan-kebugaran-jasmani.html>
- Qualcomm. (2012). Augmented Reality on Android. *Vuforia - Augmented Reality Platform*.
- Rahardjo, A. (2018, Januari 03). *Andre Rahardjo*. Retrieved from Medium.com:
<https://medium.com/@andrerahardjo/pengertian-rup-rational-unified-process-1bec9c664458>
- Ramadhan, R. A. (2019).
http://repository.ubharajaya.ac.id/2653/2/201310415138_Rezha%20Aditia%20Ramadhan_BAB%20I.pdf. Retrieved from
<http://repository.ubharajaya.ac.id/>.
- Rizky, D. (2019, April 30). *Jenis Flowchart dan Simbol-Symbolnya*. Retrieved from medium.com: <https://medium.com/dot-intern/jenis-flowchart-dan-simbol-simbolnya-ef6553c53d73>
- Rosa, & Shalahudin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*.

- S. W., & Syarifudin. (2016). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sagita, S. M. (2014, April 3). *APLIKASI E-LEARNING SENI BUDAYA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN TEKNOLOGI PHONEGAP PADA SMK NEGERI 1 DEPOK*. Retrieved from 123dok.com:
<https://123dok.com/document/qokldl7y-aplikasi-learning-budaya-berbasis-android-menggunakan-teknologi-phonegap.html>
- Salamadian. (2018, Desember 19). *SALAMADIAN*. Retrieved from salamadian.com:
<https://salamadian.com/pengertian-kebugaran-jasmani/>
- Setiawan, A. I. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Kerangka Manusia Menggunakan Augmented Reality (AR). *INSIGHT, Volume 1 No. 4 | Oktober 2018: 260-268*.
- Setiawan, R. (2014, April 12). *Eresha School Of IT*. Retrieved from
 riyansetiawan27.blogspot.com:
<https://riyansetiawan27.blogspot.com/2014/04/metode-rup-rational-unified-process.html>
- Setiawan. (2017). Visi Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN : 2442-3874 Vol.3 No.1, Januari 2017*.
- Sumaryoto, & S. N. (2016). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Suroto, & T. H. (2015). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Swedia, E. R., & Septian, R. D. (2017). Aplikasi Pendeteksi Rambu Lalu-Lintas Menggunakan Operator Sobel dan Metode Hamming. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*,

https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=zeQZ85sAAAAJ&alert_preview_top_rm=2&citation_for_view=zeQZ85sAAAAJ:2osOgNQ5qMEC.

Taryana, S. (2016, November 18). *Metode RUP Rational Unified Process*. Retrieved from UNIKOM Repository: <https://repository.unikom.ac.id/30229/>

Unknown. (2017, April 29). *Pengertian dan Fungsi Unity 3D*. Retrieved from Belajar Unity3d: <http://caraunity3d.blogspot.com/2017/04/pengertian-dan-fungsi-unity-3d.html>

Widiansyah, F. (2014, Oktober 23). *Implementasi Augmented Reality Pengenalan Arca Menggunakan Metode Pattern Recognition di Museum Sri Baduga Berbasis Android*. Retrieved from Digital Library: <https://elib.unikom.ac.id/>

Yudhastara, B. (2019). AUGMENTED REALITY DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN. *Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Hewan pada Anak Usia Dini Secara Virtual.*, 2.

Yulio, A. (2017, Mei 06). *Operasi Morfologi Pada Pengolahan Citra*. Retrieved from <https://devtrik.com/>: <https://devtrik.com/opencv/operasi-morfologi-pada-pengolahan-citra/>

Zalukhu, A. (2016). IMPLEMENTASI METODE CANNY DAN SOBEL UNTUK MENDETEKSI TEPI CITRA. *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, Vol. 3 No. 6, Desember 2016 ISSN 2407-389X (Media Cetak) Hal : 25-29.