

DAFTAR PUSTAKA

- [1] wiwenty lula Alaika, "Virtual Dressing Room Dengan Metode Augmented Reality Untuk Pemasaran Fashion (Studi Kasus : Wla New Innovation Collection Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor Jawa Barat)," pp. 6–18, 2018.
- [2] D. Amin and S. Govilkar, "Comparative Study of Augmented Reality Sdk's," *Int. J. Comput. Sci. Appl.*, vol. 5, no. 1, pp. 11–26, 2015.
- [3] E. D. Fransiska, T. M. Akhriza, and L. A. Primandari, "Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Informatika Dan Interaktif Untuk Pengenalan Hewan," no. September, pp. 651–660, 2017.
- [4] P. Haryani and J. Triyono, "Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 807, 2017.
- [5] D. Atmajaya, "Implementasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Interaktif," *J. Ilm. Ilk. UMI Makassar*, vol. 9, pp. 227–232, 2017.
- [6] E. Setiawan, U. Syaripudin, and Y. A. Gerhana, "Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android," *J. Online Inform.*, vol. 1, no. 1, p. 28, 2018.
- [7] E. D. Fransiska, T. M. Akhriza, and L. A. Primandari, "Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Informatika Dan Interaktif Untuk Pengenalan Hewan," no. September, pp. 651–660, 2017.
- [8] N. Huda and F. Purwaningtias, "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Pembelajaran Matematika Menggunakan 3 (Tiga) Bahasa Pada Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Android," *Pros. Semin. Nas. IIB Darmajaya*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2017.
- [9] S. Wardani, "Jurnal Dinamika Informatika Volume 5, Nomor 1, November 2015," *J. Din. Inform.*, vol. 5, no. November, pp. 1–13, 2015.
- [10] G. G. Maulana, "Penerapan Augmented Reality Untuk Pemasaran Produk Menggunakan Software Unity 3D Dan Vuforia," *J. Tek. Mesin*, vol. 6, no. 2, p. 13, 2017.

- [11] M. Rifai, T. Listriyorini, and A. Latubessy, "Penerapan Teknologi Powder," *Penerapan Teknol. Augment. Real. Pada Apl. Katalog Rumah Berbas. Android*, no. ISBN:978-602-1180-04-4, pp. 0–18, 2014.
- [12] Tonny Hidayat, "Penerapan teknologi Augmented Reality sebagai media edukasi kesehatan gigi bagi anak," *Creat. Inf. Technol. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 77–92, 2014.
- [13] L. Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality," *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 21, no. 1, pp. 59–72, 2018.
- [14] R. E. Saputro, D. Intan, and S. Saputra, "Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *J. Buana Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 153–162, 2015.
- [15] S. D. Y. Kusuma, "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya Dengan Menggunakan Marker Based Tracking," *Informatika*, vol. 3, no. 1, pp. 33–38, 2018.
- [16] I. D. Perwitasari, "Marker Based Tracking Augmented Reality Technique for the Visualization of Human Organs Anatomy Based on Android," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–18, 2018.