

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Radhiyah, I. Mukhtar, A. Muhaimin, S. Kusuma W, Dwi Kurnia Basuki, "PERANGKAT LUNAK PENGENALAN UANG KERTAS SEBAGAI ALAT BANTU TUNANETRA DENGAN KELUARAN AUDIO," *Semin. Nas. Sist. Inf. Indones.*, vol. 4, no. November, pp. 2–3, 2015.
- [2] Risman, Humairah, Muh. Akhsan Alimuddin, "PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN DAN KEBUDAYAAN MELALUI PATUNG DI PANTAI LOSARI MAKASSAR BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (RARHA PANLOS) Risman1," *Indones. J. Fundam. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 102–109, 2018.
- [3] Mustika, "RANCANG BANGUN APLIKASI SUMSEL MUSEUM BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)," *J. Mikrotik*, vol. 8, no. 1, pp. 1–14, 2018.
- [4] A. Pramono, M. D. Setiawan, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan," *INTENSIF*, vol. 3, no. 1, pp. 54–68, 2019.
- [5] F. Z. Adami, C. Budihartanti, "Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android," *Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 2, no. 1, pp. 122–131, 2016.
- [6] M. I. Sa'ad, *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- [7] M. S. Rosa A.S, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Ke-100. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [8] Zwingly Ch Rawis, V. Tulenan, Brave A Sugiarto, "Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan," *J. Early Child. Teach. Educ.*, vol. 19, no. 3, pp. 227–233, 2018, doi: 10.1080/0163638980190306.
- [9] N. Saurina, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality," *J. IPTEK*, vol. 20, no. 1, p. 95, 2016, doi: 10.31284/j.ipitek.2016.v20i1.27.
- [10] E. Setiawan, U. Syaripudin, Y. A. Gerhana, "Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android," *J. Online Inform.*, vol. 1, no. 1, p. 28, 2016, doi: 10.15575/join.v1i1.8.

- [11] Wiguna R. D. Yusuf, "Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality," *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 396–402, 2019.
- [12] I. Intan W. Rusdi, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY KENDARAAN DARAT SEBAGAI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI ANAK USIA DINI," *Pros. Semin. Ilm. Sist. Inf. DAN Teknol. Inf.*, vol. IV, no. 1, pp. 165–173, 2015.
- [13] Muh. al-ghifari Rajmah, M. . andrian, monterico, s.t, O. sanjaya, muhammad barja, s.t, m.t, "APLIKASI ALCHEMIST MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN KIMIA SMA," *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 1448–1460, 2017.
- [14] W. M. Putri, F. Bakri, A. H. Permana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Alat Opik," *e-jurnal*, vol. 5, no. 2, pp. 83–88, 2016.
- [15] S. Hendi Herdratman, *The Magic Of Adobe After Effects*, Ke-9. Bandung: Informatika Bandung, 2016.
- [16] R. Indriani, B. Sugiarto, A. Purwanto, "PEMBUATAN AUGMENTED REALITY TENTANG PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE IMAGE TRACKING VUFORIA," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 3, no. 4, pp. 6–7, 2016.
- [17] M. M. Mongilala, V. Tulenan, B. A. Sugiarto, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 4, pp. 465–474, 2019.