

## DAFTAR PUSTAKA

Adliani, S. and Abd, W. S. (2019) ‘Pemanfaatan Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar’, pp. 141–145.

Andika, I. G. and Yanti, C. P. (2018) ‘Analisis Evaluasi Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Kebudayaan Bali Berdasarkan Standar ISO 25010’, *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, 1(1), pp. 34–40. doi: 10.31598/jurnalresistor.v1i1.241.

Arifianto, T. (2017) ‘Perancangan Aplikasi Furniture Home Design 3d Dengan Menerapkan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android’, 2(1), pp. 15–20.

Cholil, S. R., Hidayati, N. and Khoirudin (2020) ‘Peningkatan Kemampuan Membuat Desain Grafis Dengan Corel Draw Pada Siswa MA Al-Wathoniyyah Semarang’, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tematik*, 2(1), p. 1.

Fernando, Y. *et al.* (2021) ‘Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT . San Esha Arthamas’, 5, pp. 62–71.

Al Hakim Musthof, agus A. (2017) ‘Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Mebel Jepara Berbasis Android’, *Seminar Nasional KMICE '08*, IV Nomor 1(1), pp. 1–30. Available at: [https://www.cambridge.org/core/product/identifier/CBO9781107415324A009/type/book\\_part](https://www.cambridge.org/core/product/identifier/CBO9781107415324A009/type/book_part).

Harun, M. (2018) ‘EVALUASI KUALITAS PERANGKAT LUNA K DENGAN ISO/IEC 25010:2011 (STUDY KASUS: APLIKASI FIRST AID PADA PLATFORM ANDROID)’, 3, pp. 53–61.

Heriyadi, Billah, M. T. and Dayat (2016) ‘Tingkat Partisipasi Anggota Kelompok dalam Penyusunan Rencana Definitif Kelompok dan Rencana Definitif Kebutuhan Kelompok Padi Sawah (*Oryza sativa* L.) Di Desa Cibeuteung Muara Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor’, *Jurnal Penyuluhan Pertanian*, pp. 67–81.

Hidayah, A. K. and Amalah, A. N. (2020) ‘Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Tabot Di Provinsi Bengkulu Dengan Metode Single Marker Berbasis Android’, *Pseudocode*, 7(1), pp. 59–68. doi: 10.33369/pseudocode.7.1.59-68.

Karundeng, C. O., Mamahit, D. J. and Sugiarto, B. A. (2018) ‘Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality’, *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), pp. 1–8. doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20852.

Kurniawan, A. (2018) ‘PENGEMBANGAN DAN ANALISIS KUALITAS APLIKASI WISATA PURBALINGGA SEBAGAI PANDUAN PARIWISATA BERBASIS ANDROID DI KABUPATEN PURBALINGGA’, *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), pp. 1–8. Available at:

<http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055>  
<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006>  
<https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024>  
<https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252>  
<http://dx.doi.org/>

Lamada, M. S., Miru, A. S. and Amalia, R.- (2020) 'Penguujian Aplikasi Sistem Monitoring Perkuliahan Menggunakan Standar ISO 25010', *Jurnal MediaTIK*, 3(3). doi: 10.26858/jmtik.v3i3.15172.

Lamongge, L. G., Najosan, X. N. B. and Sugiarto (2017) 'Rancang Bangun Aplikasi Game Augmented Reality Permainan Tradisional Sulawesi Utara Dodorobe', *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17787.

Lund, A. M. (2001) 'Measuring usability with the USE questionnaire', *Usability interface*, 8(2), pp. 3–6.

Madani, M., Setyanto, A. and Sofyan, A. F. (2018) 'Penerapan Augmented Reality Pada Media Promosi ( Brosur ) STMIK Bumigora Mataram Berbasis Android', *Journal Teknologi Informasi*, 13(3), pp. 108–115.

Mongilala, M. M., Tulenan, V. and Sugiarto, B. A. (2019) 'Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality', *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), pp. 465–474. doi: 10.35793/jti.14.4.2019.27649.

Muntahanah, M., Toyib, R. and Ansyori, M. (2017) 'Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra)', *Pseudocode*, 4(1), pp. 81–89. doi: 10.33369/pseudocode.4.1.81-89.

Pande Putu Gede Putra Pertama (2018) 'Implementasi Teknologi Augmented Reality Media Promosi Pada STMIK STIKOM Bali Berbasis Android', *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 8(3), pp. 67–72.

Prayoga, D. A. (2018) 'Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android', *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(3), pp. 64–73. doi: 10.37438/jimp.v3i3.190.

Qadriyanto, M. and Bahri, S. (2018) 'Rancang Bangun Aplikasi Visualisasi 3d Furniture Interior Rumah Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Markerless Berbasis Android', *Jurnal Coding*, 06(03), pp. 237–246.

Ridlo, I. A. (2017) 'Pedoman Pembuatan Flowchart', *Academia.Edu*, p. 14. Available at: [https://www.academia.edu/34767055/Pedoman\\_Pembuatan\\_Flowchart](https://www.academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart).

Samudra, T. (2014) 'Cara belajar FL studio ( fruty loops ) untuk pemula Nama : Tamara samudra Pendahuluan'.

Sapti, M. (2019) '濟無No Title No Title', *Kemampuan Koneksi Matematis (Tinjauan Terhadap Pendekatan Pembelajaran Savi)*, 53(9), pp. 1689–1699.

Sembiring, E. B., Sapriadi and Brahmana, Y. C. (2016) 'Rancang Bangun dan Analisis Aplikasi Augmented Reality pada Produk Furniture', *Integrasi*, 8(1), pp. 22–28. Available at: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JI/article/view/50>.

Senduk, E. P., Sinsuw, A. and Karouw, S. (2016) 'M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality', *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), pp. 1–5. doi: 10.35793/jti.9.1.2016.14929.

Setiawan, A. and Tambunan, T. D. (2016) 'Android Augmented Reality Untuk Menampilkan Katalog Furniture Secara Tiga Dimensi ( 3D ) Berdasarkan Objek Marker Android Augmented Reality for Viewing Furniture Catalogue in Third Dimension ( 3D ) Based on Marker Object', *e-Proceeding of Applied Science*, 2(1), pp. 38–50.

Simanjuntak, R. A., Batam, U. I. and Technology, I. (2020) 'Studi Penerapan Animasi Dan Motion Graphic Dalam', 1.

Suhendar, A. and Fernando, A. (2016) 'Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia', 3(1), pp. 30–35.

Umagapi, D. (2017) 'Pembelajaran Photoshop Menggunakan Metode Web Product Based Learning Pada Global Science Institute (Gsi) Ternate', *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 2(2), pp. 69–76. doi: 10.36549/ijis.v2i2.32.

Wibowo, I. M. and Maulana, H. (2017) 'Pembangunan Aplikasi Kustomisasi Virtual Furniture 3D Di Hikmah Mebel Cimahi', *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 15(2), pp. 167–178. doi: 10.34010/miu.v15i2.556.

Wira, P. and Rohmah, N. (2017) 'IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMASARAN FURNITURE HOME DESIGN UWITAN BERBASIS ANDROID', pp. 1–14.