

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. S. Sadiman, R. Rahardjo, A. Haryono and R. , *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali, 2010, p. 7.
- [2] S. B. Djamarah and A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, p. 126.
- [3] S. Wardani, "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) untuk Pengenalan Aksara Jawa pada Anak," *Jurnal Teknologi*, vol. 8, no. 2, pp. 104-111, 2015.
- [4] N. A. A. Majid, H. Mohammed and R. Sulaiman, "Students' Perception of Mobile Augmented Reality Applications in Learning Computer Organization," *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, vol. 176, pp. 111-116, 2015.
- [5] M. Rifa'i, T. Listyorini and A. Latubessy, "Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android," in *Prosiding SNATIF Ke-1*, Kudus, 2014.
- [6] F. Z. Adami and C. Budihartanti, "Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android," *Jurnal Teknik Komputer Amik BSI*, vol. II, no. 1, pp. 122-131, 2016.
- [7] R. A. Setyawan and A. Dzikri, "Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah," *Jurnal Simetris*, vol. 7, no. 1, pp. 295-304, 2016.
- [8] M. I. Maramis, A. S. Lumenta and B. A. Sugiarto, "Augmented Reality Pada Aplikasi Android Untuk Memperlihatkan Gedung Fatek," *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 40-48, 2016.
- [9] R. I. Borman and A. , "Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Android Pengenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 11, no. 1, pp. 1-5, 2017.

- [10] R. T. Muntahanah and M. Ansyori, "Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus PT. Jashando Han Saputra)," *Jurnal Pseudocode*, vol. IV, no. 1, pp. 81-89, 2017.
- [11] Z. C. Rawis, V. Tulenan and B. A. Sugiarto, "Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan," *E-Journal Teknik Informatika*, vol. 13, no. 1, pp. 30-37, 2018.
- [12] C. A. Oktavia, R. F. Setiawan and A. Christianto, "Perancangan Aplikasi Augmented Reality untuk Pengenalan Ruangan Menggunakan Marker 3D Objects Tracking," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, vol. 13, no. 1, pp. 53-60, 2019.
- [13] A. Wimatra, S. R. Khair, I. Idris and A. Santosa, "Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk dan Bagian Pesawat Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 212-221, 2019.
- [14] J. Hutahaen, *Konsep Sistem Informasi*, Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- [15] A. W. Mahastama, "Academia," 2016. [Online]. Available: www.academia.edu/28295495/Pemanfaatan_Computer_Vision_Augmented_Reality. [Accessed 26 November 2020].
- [16] I. B. M. Mahendra, "Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK," *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. IX, no. 1, pp. 1-5, 2016.
- [17] Unity, "Unity Documentation," Unity, 2018. [Online]. Available: <https://docs.unity3d.com/2018.2/Documentation/Manual/vuforia-sdk-overview.html>. [Accessed 24 April 2020].
- [18] R. Rumajar, A. Lumenta and B. A. Sugiarto, "Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality," *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 4, no. 6, pp. 1-9, 2015.

- [19] F. Lenurra and D. Pratiwi, "Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Promosi Apartemen dengan Metode Markerless," in *rosiding Seminar Nasional Cendekiawan ke-3*, Jakarta, 2017.
- [20] Android Developer, "Developers," Android Developers, 2019. [Online]. Available: <https://developer.android.com/about/versions>. [Accessed 27 April 2020].
- [21] CodePolitan, "Pengenalan Bahasa Pemrograman C#," CodePolitan, 2017. [Online]. Available: <https://www.codepolitan.com/blog/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b/>. [Accessed 20 April 2020].
- [22] W. D. Thompson, *Cessna Wings for the World*, Bend, Or.: Maverick Publications, 1991.
- [23] C. Wiratama, "Control Surface pada Pesawat Terbang," *Aeroengineering*, 2016. [Online]. Available: <http://aeroengineering.co.id/2016/01/control-surface-pada-pesawat-terbang/>. [Accessed 30 April 2020].
- [24] R. T. Pahlevy, "Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Beasiswa dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW)," *Skripsi Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur*, 2011.
- [25] S. Siallagan, *Pemrograman Java : Dasar-Dasar Pengenalan dan Pemahaman*, Yogyakarta: ANDI, 2009.
- [26] Jogyanto, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005.
- [27] D. Maulana, "Efek Model Pembelajaran Sinektik Berbasis Peta Pikiran dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 1 Babalan Kabupaten Langkat T.A. 2013/2014," *Pascasarjana Universitas Negeri Medan*, 2014.
- [28] Iskani, "Pengukuran Skala Guttman Secara Tradisional (Cross-Sectional)," *Ejournal Poltektegal*, vol. 5, 2015.

- [29] L. Flavell, *Beginning Blender : Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design*, United States of America: Apress. Paul Manning, 2010.
- [30] A. C. Luther, *Authoring Interactive Multimedia*, Boston: AP Professional, 1994.