

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sembada, R. M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Memilih Model Kacamata Di Central Optikal 165 Dengan Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android. *Media Jurnal Informatika*, 13(1). [Http://Jurnal.Unsur.Ac.Id/Mjinformatika](http://Jurnal.Unsur.Ac.Id/Mjinformatika)
- Arifitama, B., Syahputra, A., Bayu, K., & Bintoro, Y. (2022). Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker dan *Markerless Tracking* pada Objek *Augmented Reality*. In *Jurnal Integrasi* | (Vol. 14, Issue 1).
- Asry, A. I. (2019). Penerapan Augmented Reality Dengan Metode *Marker Based Tracking* Pada Maket Rumah Virtual (Vol. 1, Issue 2).
- Azuma, R. T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* (Vol. 6). <http://www.cs.unc.edu/~azumaW>:
- Dasa Putri, A. (2022). AUGMENTED REALITY PENGENALAN OBJEK 3D HARDWARE KOMPUTER DENGAN METODE MARKER BASED TRACKING. *JURNAL COMASIE*.
- Fayiz, M., Hilmy, N., Darusalam, U., & Rubhasy, A. (2020). Augmented Reality sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan Kesultanan Utsmaniyah menggunakan Metode Marker Based Tracking dan Algoritma Fast Corner Detection. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 4(2), 2020. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Hameed, Q. A., Hussein, H. A., Ahmed, M. A., & Basim Omar, M. (2022). *Development of Augmented reality-based object recognition mobile application with Vuforia*. *JOURNAL OF ALGEBRAIC STATISTICS*, 13(2), 2039–2046. <https://publishoa.com>
- Laili, N., Prabowo, K. R., Wiwit, R. D. A., & Rohmatin, N. A. (2023). Optimalisasi Pelaksanaan Mitigasi Bencana Gunung Meletus. *Jurnal Inovasi, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1).
- Liang, A. W., Wahid, N., & Gusman, T. (2021). *Virtual Campus Tour Application Through Markerless Augmented Reality Approach*. [Www.Joiv.Org/Index.Php/Joiv](http://www.Joiv.Org/Index.Php/Joiv)
- Lontoh, E. J., Kainde, Q. C., Komansilan, T., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (2022). *Augmented Reality* Pada Objek Sejarah Berbasis Android Menggunakan Teknik *Markerless*. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Vol. 2, Issue 1).
- Meily, S. O., & Wira Buana, P. (2021). *Augmented Reality Using Real Objects Tracking Development*. In *Journal of Information System* (Vol. 17, Issue 1).

- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality (Vol. 3, Issue 1)
- Mulia, Y. B., & Bangun, E. U. P. B. (2023). Analisis Perbandingan Metode Marker dan Markerless Angka 0-9 3D Pada Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 454–459. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.886>
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). 8(1).
- Pramudya Alphita, A., Ocsa, P., & Saian, N. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI EDUKASI PENGELOLAAN SAMPAH UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS MOBILE DENGAN TEKNOLOGI MACHINE LEARNING.
- Pratama, J., & Zaki, M. (2021). Perancangan Dan Implementasi Augmented Reality Tanjak Melayu Menggunakan Metode Mdlc (Vol. 1, Issue 1). <https://Journal.Uib.Ac.Id/Index.Php/Conescintech>
- Roziqin, M., & Astuti, I. A. (2019). PEMBUATAN PROTOTYPE AUGMENTED REALITY SEBAGAI LANGKAH MITIGASI BENCANA GUNUNG MERAPI. In *INFOS Journal* (Vol. 2, Issue 1).
- Sendari, S., Firmansah, A., & Aripriharta. (2020). *Performance analysis of augmented reality based on vuforia using 3d marker detection. 4th International Conference on Vocational Education and Training, ICOVET 2020*, 294–298. <https://doi.org/10.1109/ICOVET50258.2020.9230276>
- Sumarni, T., Damayanti, E., Abdullah, F., Setiawan, R., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., & Bandung, T. (2022). Penerapan *Augmented Reality Markerless* Pada Media Promosi Perumahan (Studi Kasus Cv.Khansa Kirani). 04.
- Susanty, W., Erlangga, E., Thamrin, T., Rafsanjani, R. H., & Rizal, U. (2022). Implementasi *Markerless Augmented Reality* Untuk Mendukung Penjualan Furnitur. *Expert: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 12(1), 64. <https://doi.org/10.36448/Expert.v12i1.2637>
- Wahyudi, A. K., Kairupan, Y. J., & Masengi, Y. C. (2019). Alat Peraga Jantung Manusia... v Alat Peraga Jantung Manusia Berbasis Augmented Reality dengan Menggunakan Teknik 3D Object Tracking Augmented Reality Human Heart Props Using 3D Object Tracking Technique

