

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriliana, Ida., dan Jatmiko Indriyanto. 2018. Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Kampus 1 Politeknik Harapan Bersama. *Jurnal Smart Comp* 7(1), 1-5. Tegal: Politeknik Harapan Bersama. [http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/smartcomp/oai?metadataPrefix=oai\\_dc&from=2019-06-20&verb=ListRecords](http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/smartcomp/oai?metadataPrefix=oai_dc&from=2019-06-20&verb=ListRecords) . Diakses pada 27 Maret 2022.
- Alkhamisi, Abrar Omar. dan Muhammad Mostafa Monawar. 2013. Rise of Augmented Reality: Current and Future Application Areas. *International Journal of Internet and Distributed System.*, (1) 23-34. Saudia Arabia: King Abdul Aziz University. <https://www.scirp.org/journal/paperinformation.aspx?paperid=40277> . Diakses 25 Maret 2022.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* edisi ke-5. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azuma, Ronald T. 1997. A Survey of Augmented Reality. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, 4 (August 1997), 355-385. <https://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf> . Diakses 25 Maret 2022.
- Efendi, Y. (2018). Internet of Things (IOT) sistem pengendalian lampu menggunakan Raspberry PI berbasis mobile. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar*, 4(2), 21-27.
- Irsan, M. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android untuk Mendukung Kinerja di Instansi Pemerintahan, 1(1). Retrieved from <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/9984/9752>
- Ismayani, Ani. 2020. *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustika. 2018. Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode Pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). *Jurnal Mikrotik* 8(1), 4-13. Palembang: Politeknik Palcomtech. <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/mikrotik/article/download/746/548> . Diakses 27 Maret 2022.
- Naqiyah, Shopy., Septi Andryana, dan Ratih Titi Komalasari. 2020. *Augmented Reality* Pengenalan Laboratorium FTKI Universitas Nasional dengan *Tracking Based Navigation*. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* 4(3), 1-5. Jakarta: Universitas Nasional. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/38307/75676585115> . Diakses 27 Maret 2022.

- Paredes, Josep. dan Alexandro Simonetti Ibanez. 2013. Vuforia V1.5 SDK: Analysis and Evaluation of Capabilities. Spanyol: Universitat Politecnica De Catalunya.
- Piumsomboon, Thammathip. dkk. 2017. Exploring Enhancements for Remote Mixed Reality Collaboration SA'17 Symposium on Mobile Graphics and Interactive Applications.. Thailand.  
<https://research.monash.edu/en/publications/exploring-enhancements-for-remote-mixed-reality-collaboration> . Diakses 25 Maret 2022.
- Prasetya, Rhoza., Eka Wahyu Hidayat dan Rahmi Nur Shofa. 2018. Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis *Augmented Reality* Pada Perangkat Android. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi 4 (3), 1-10. Tasikmalaya: Universitas Siliwangi.  
<https://journal.maranatha.edu/index.php/jutisi/article/view/1483> . Diakses 27 Maret 2022.
- Rahman, Abdur., Ernawati, dan Funny Farady Coastera 2014. Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode *Markerless Augmented Reality* Berbasis Android. Jurnal Rekursif 2(2), 1-9. Bengkulu: Universitas Bengkulu.  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/view/307> . Diakses 27 Maret 2022.
- Saputro, Budiyo. 2017. Manajemen Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Silva, Rodrigo L.S. dan Jauvane C. De Oliveira. 2003. Introduction to Augmented Reality. Brazil: National Laboratory for Scientific Computation.  
[https://www.researchgate.net/publication/277287908\\_Introduction\\_to\\_augmented\\_reality](https://www.researchgate.net/publication/277287908_Introduction_to_augmented_reality) . Diakses 25 Maret 2022.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukanto, R. A., & Shalahudin, M. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.
- Tacgin, Zeynep. 2020. Virtual and Augmented Reality: An Educational Handbook. United Kingdom: Cambridge Scholars Publishing.

Memartabatkan Bangsa