

DAFTAR PUSTAKA

- Brata, K. C., & Brata, A. H. (2018). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 347. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853798>
- Chafied, M. (2010). *Brosur interaktif berbasis augmented reality*. 1–5.
- Laksono, G., & Fachur Rohman, E. (2014). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Markerless Sebagai Media Pengenalan Gedung Universitas Kanjuruhan Malang. *Jurnal Penelitian. Malang: Unikama*.
- Maramis, M., ... A. L.-J. T. E., & 2016, undefined. (2016). Markho I Maramis. *Ejournal.Unsrat.Ac.Id*, 5(1), 40–48. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/11542>
- Nugroho, N. A., & Ramadhani, A. (2015). Aplikasi Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Menggunakan Android. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 1–5.
- Oramas, C. V., Keluarga, D. D., & Oramas, C. V. (2016). *APLIKASI AUGMENTED REALITY PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DENGAN METODE TRANSFORMASI GEOMETRI*. 2016.
- Permai, M. (2014). Penerapan teknologi. *Prosiding SNATIF Ke-1*, 267–274.
- Rahmadhan A, P. A. S. A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakanaugmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 24–31.
- Saputra, Y.A., 2014. Implementasi Augmented Reality (AR) Pada Fosil Purbakala di Museum Geologi Bandung. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, pp.1-8.
- Sutiari, N. K., Darma Putra, I. K. G., & Sunia Raharja, I. M. (2018). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 6(2), 108–118.
- Yuningsih, F., Hadi, A., & Huda, A. (2018). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi

Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menginstalasi Pc.
Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika), 2(2).
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v2i2.4069>

