

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Anroid.
- Ardhana, J. M. (2020). Menjadi Warga Negara Yang Baik Pada Masa Pandemi Covid-19: Perspektif Kenormalan Baru. *Jpk: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12.
- Arifin, M., & Fahrizal, M. (2021). Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode Ar. *Portaldata.Org*, 22.
- Azuma, R. T. (1997). *A Survey Of Augmented Reality, Presence:Teleoperators And Virtual Environments* 6.
- Damayanti, D., Akbar, M., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7.
- Effendy, F. R. (2019). Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection Pada Kebun Binatang Ragunan.
- Fauzi, N. (2020). Jual Beli Rumah Di Properti Syariah Dan Konvensional Pespektif Hukum Ekonomi Syariah. *Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Hes)*, 127.
- Fayiz, M., Hilmy, N., Darussalam, U., & Rubhasy, A. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan Sesultanan Utsmaniyah Menggunakan Metode Marker Based Tracking Dan Algoritma Fast Corner Detection. *Jurnal Jtik*, 10.
- H, N. S. (N.D.). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android, Edisi Revisi*. Bandung: Informatika.
- Harapan, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 6.
- Nasution, D. A., Erlina, & Muda, I. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Bnefita* 5, 13.
- Oktavianingrum, Y. (2016). Analisis Preferensi Nasabah Terhadap Pembiayaan Kredit Kepemilikan Rumah (Kpr) Antara Bank Umung Syariah Dan Bank Umum Konvensional. *Jurnal Ilmiah*, 14.
- Rahmat, & Yanti, N. (2020). Augmented Rality Untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3d, Vuforia Sdk Dan Aplikasi Blender. *Jurnal Tika*, 7.

- Ramadhan, A., Putra, A., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 7.
- Saputri, S., & Sibarani, A. P. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android. *Komputika*, 10.
- Septiawan, I. D., & Taurusta, C. (2021). Penerapan Augmented Reality Untuk Pemasaran Gypsum Menggunakan Vuforia, Sketchup Dan Unity 3d. *Senasains* 2, 5.
- Sucipto, A., Adrian, Q., & Kencono, M. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom*, 6.
- Sugiarti, Y. (2018). *Dasar - Dasar Pemrograman Database, Uml, Interface*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Surahman, A., Wahyudi, A., & Sintaro, S. (2020). Implementasi Teknologi Visual 3d Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace.
- Yulianto , F., Utami, Y., & Ahmad, I. (2019). Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika Janapati*, 9.