

DAFTAR PUSTAKA

- Saputra, D., & Alamsyah, F. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja. *Jurnal Informatika*, 3(1), 41-46. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/informatika/article/view/195/172>
- Santoso, A. B., Wibowo, A., & Susanto, H. (2019). Penerapan Augmented Reality pada pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JPTI)*, 6(2), 138-147. <https://doi.org/10.31571/jpti.v6i2.863>.
- Ahmad, F. R., Widiaty, I., & Sukandar, H. (2019). Marker-based augmented reality pada aplikasi pengenalan buah-buahan. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(2), 89-96. <https://doi.org/10.30865/jepin.v5i2.1575>
- Firdaus, F. (2021). Analisis Multiplayer pada Game Online untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dan Pengalaman Bermain. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 15(2), 107-112. <https://doi.org/10.32815/jitia.v15i2.520>.
- Hafid, M. S., Eddy, H. S., & Riyadi, M. A. (2021). Analisis Implementasi Sistem Operasi Android Pada Perangkat Seluler. *Jurnal Sistem Informasi*, 13(2), 60-66. <https://doi.org/10.21609/jsi.v13i2.900>.
- Pangestika, R., & Wibowo, S. A. (2018). Pemanfaatan Unity 3D sebagai Engine Pengembangan Game. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 4(2), 79-86. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v4i2.401>.
- Apriyanto, R., & Wibowo, S. A. (2019). Pemanfaatan Blender 3D dalam Pembuatan Konten Pembelajaran Grafis 3D. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Kejuruan*, 7(1), 1-12. <https://doi.org/10.21831/jptik.v7i1.23405>.
- Firdaus, M. B., Budiman, E., Pati, F. E., Tejawati, A., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2022). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Pesut Mahakam. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 20-25.
- Syahrin, A., Apriyani, M. E., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Dan Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 5(1), 11-17.
- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43-50.

- Satrian, I., Budiati, L., Ayda, S. N., Maulid, H., & Fauzi, A. H. (2018). Semen (sundanese Instrument): Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sunda Berbasis Augmented Reality. *eProceedings of Applied Science*, 4(2).
- Nugraha, R. (2017). Pengenalan Dan Pembelajaran Alat Musik Gamelan Sunda Berbasis Android Dan Alat Pemukul Otomatis Saron Dan Goong (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).