

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, D., & Govilkar , S. (2015 ). COMPARATIVE STUDY OF AUGMENTED REALITY SDK'S . *International Journal on Computational Sciences & Applications (IJCSA)* , 11-12.
- Andi. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted –Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika(KOMPUTA)*, 1-8.
- Andriyandi, A. P., Darmalaksana, W., Maylawati, D. S., Irwansyah, F. S., Mantoro, T., & Ramdhani, M. A. (2020). Augmented reality using features accelerated segment test. *TELKOMNIKA Telecommunication, Computing, Electronics and Control*.
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Wulandari, M. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASIPERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN DIAGRAM UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi (JIKTI)*.
- Azuma, T. R. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments* 6, 2.
- Billinghamurst , M. (2013, July 12). *Lecture 1: Introduction to Augmented Reality*. Retrieved from slideshare.net: <https://www.slideshare.net/marknb00/2013-426-lecture-1-introduction-to-augmented-reality?related=4>
- Carmigniani, J., & Furht, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. Florida: Springer Science+Business Media.
- Dohi, K. (2018). Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Menggunakan Metode Algoritma Fast Corner Detection Berbasis Android ( Studi Kasus Multimedia Buku Interaktif Kebudayaan Lokal Kalimantan Barat).
- Febriyandani, A., Fauziah, & Sholihati, I. D. (2021). Algoritma Fast Corner Detection dan Natural Feature Tracking Media Tumbuhan Berbasis Augmented Reality . *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* .

Akmal Yusran Rizqiansyah, 2024

PENERAPAN ALGORITMA FAST CORNER DETECTION UNTUK RANCANGBANGUN APLIKASI PENGENALAN LINGKUNGAN UPNVJ KAMPUS PONDOK LABU BERBASIS AUGMENTED REALITY

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Komputer, S1 Informatika

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) - [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) - [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]

- Fidelis, & Soehakar, J. (2004). Open Source 3D Animation Blender Publisher.
- Haditama, I., Slamet, C., & Rahman, F. D. (2016). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER- YATES DANFUZZY TSUKAMOTO DALAM GAME KUIS TEBAK NADA SUNDABERBASIS ANDROID.
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). PEMBUATAN AUGMENTED REALITY TENTANG PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID.
- Kurniati, N., Editya, A. S., Mu'min, S., & Wiji Utam, A. D. (2018). Analisa Performa Deteksi Marker pada AR Daspro Menggunakan Metode Fast Corner Detection. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*.
- Lubis, J. R., Fauzi, R., Fauzan, M., & Sari, L. P. (2019). RUMUS MATEMATIKA SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADT (ANDROID DEVELOPER TOOLS).
- Maarif, V., Nur, H. M., & Rahayu, W. (2018 ). APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID. *Jurnal Evolusi Volume 6 No 1*.
- Mulia, Y. B., & Bangun, E. P. (2023). Analisis Perbandingan Metode Marker dan Markerless Angka 0-9 3D Pada Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*.
- Nazilah, S., & Ramdhan, F. S. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA*.
- Nurhadi, Sarapudin, N, A., Purnamasari, D., Fachrudin, & Ibrahim, A. (2019). Implementation of Object Tracking Augmented Reality Markerless using FAST Corner Detection on User Defined Extended Target Tracking in Multivarious Intensities . *Journal of Physics :Confrence Series*.
- Pangestu, D. A., Fauziah, & Hayati, N. (2020). AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI LAPISAN ATMOSFER MENGGUNAKAN ALGORITMA FASTCORNER. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran*

Akmal Yusran Rizqiansyah, 2024

PENERAPAN ALGORITMA FAST CORNER DETECTION UNTUK RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN LINGKUNGAN UPNVJ KAMPUS PONDOK LABU BERBASIS AUGMENTED REALITY

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Komputer, S1 Informatika

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) - [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) - [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]

*Informatika*).

- Prihandoko, & Satria, B. (2018). IMPLEMENTASI METODE MARKER BASED TRACKING PADA APLIKASI BANGUN RUANG BERBASIS AUGMENTED REALITY.
- Purnamasari, N. L. (n.d.). METODE ADDIE PADA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH PADA. *JURNAL PENA SD*.
- Putra, D. W., & Andriani, R. (2019 ). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TEKNOIF*.
- Putra, S. W. (2019). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI MARKERLESS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE ALGORITMA FAST CORNER DETECTION BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS MULTIMEDIA BUKU INTERAKTIF KEBUDAYAAN LOKAL KALIMANTAN BARAT). *Jurnal Komputer dan Aplikasi*.
- Rachmatullah, A. (2002). *Mempelajari C#: Bahasa Pemrograman Modern*.
- Rampolla, J., & Kipper, G. (2012). *Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR*. Waltham: Syngress.
- Safaat, & Nazruddin. (2011). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika: Bandung.
- Saputro, E. R., M. S., & Sofyan, A. F. (2013). PERBANDINGAN KINERJA ALGORITMA UNTUK MENDETEKSI OBJEK DUA DIMENSI PADA AUGMENTED REALITY. *Jurnal Telematika*.
- Saragih, R. R. (n.d.). Pemrograman dan Bahasa Pemrograman.
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA BUKU PANDUAN WUDHU

## BERBASIS MOBILE ANDROID.

- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (n.d.). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA BUKU PANDUAN WUDHU BERBASIS MOBILE ANDROID.
- Setyadi, R., & Ranggadara, I. (2020). Augmented reality using features accelerated. *TELKOMNIKA Telecommunication, Computing, Electronics and Control*. Setyadi, R., & Ranggadara, I. (2020). Augmented reality using features accelerated.
- Setyadi, R., & Ranggadara, I. (2020). Augmented reality using features accelerated segment test for property catalogue. *TELKOMNIKA Telecommunication, Computing, Electronics and Control*.
- Suhendar, A., & Fernando, A. (2016). Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk 3Ds Max. *Jurnal ProTekInfo*.
- Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. *JURNAL FASILKOM*.
- Wibowo, K. S., Fauziah, & Sholihati, I. D. (2021). Augmented Reality dalam Visualisasi Katalog Penjualan Toko Aneka Furniture Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*.
- Wiharto, A., & Hartanti, B. (2017). APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER BERBASIS ANDROID. *Jurnal PROSISKO*.
- Willis, A., & Sui, Y. (2010). An algebraic model for fast corner detection.
- Xing, X., & Byung-Jae, C. (n.d.). Comparative Analysis of Detection Algorithms for Corner and Blob Features in Image Processing. *International Journal of Fuzzy Logic and Intelligent Systems*.
- Yoze, & Rizki. (2012). Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Jurnal Teknik Elektro. Institut Teknologi Surabaya*