

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji Pangestu, D., Hayati, N., Teknologi Komunikasi dan Informatika, F., Nasional Ps Minggu, U., Jakarta Selatan, K., & Khusus Ibukota Jakarta, D. (2020). *Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Mengenai Lapisan Atmosfer Menggunakan Algoritma Fast Corner*.
- Aliman, W. (2021). Perancangan Perangkat Lunak untuk Menggambar Diagram Berbasis Android. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(6), 3091. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6.1404>
- Ani Ismayani. (2020). *Membuat sendiri Aplikasi Augmented Reality*. PT Elex Media Komputindo.
- Asry, A. I. (2019). *Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada Maket Rumah Virtual 1(2)*.
- Dalimunthe, H. F., & Simanjuntak, P. (2023). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. Dalam *Jurnal COMASIE*.
- Hasugian, H. (2023). *User Acceptance Testing (UAT) Pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kualitas Sistem*. 4(1), 20–27.
- Murdiani, D., & Sobirin, M. (2022). Perbandingan Metodologi Waterfall dan Rapid (Rapid Application Development) Dalam Pengembangan Sistem Informasi. Dalam *JINTEKS 4(4)*,
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174-180.
- Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., Jurusan Rekayasa Sistem Komputer, S., Teknik Industri, J., AKPRIND Yogyakarta, I., & Artikel, R. (2022). *Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula Info Artikel Abstrak*. 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123>
- Riana Indriani, B. S. A. P. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*.
- 'Satyaputra, A., & 'Maulina Aritonang, E. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. PT Elex Media Komputindo.
- Stefano Mongi, L., M Lumenta, A. S., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Journal Teknik Informatika*, 14(1).
- Tarial Tarial, S. S. A. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Berbantuan Sketchup 3D Untuk Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK. *E-ISSN*, 833.

- upnvj.ac.id. (2022, Mei 31). *Lokasi Kampus*. <https://www.upnvj.ac.id/id/tentang-upn/lokasi-kampus.html>.
- Widya Ningsih, W. N., & Habibah, N. (2023). Perbandingan Model Waterfall dan Metode Prototype Untuk Pengembangan Aplikasi Pada Sistem Informasi. *Jurnal Ilmiah Metadata*, ISSN :2723 -7737, 5(1), 83–84. ISSN: 2723-7737.
- Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. 19,(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>