

DAFTAR PUSTAKA

- Achlison, U. (2020). Analisis Implementasi Pengukuran Suhu Tubuh Manusia dalam Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 102–106.
- Agil, M., & Sitio, S. L. M. (2022). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Untuk Edukasi Nama Buah-Buahan Berbasis Android. *Jurnal Dinamika Informatika*, 14(2), 105–115. <https://doi.org/10.35315/informatika.v14i2.9199>
- Agung, M., Nurdin, A., & Mauliana, A. (2022). MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS BERMUATAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 9(1), 21–32. <https://doi.org/10.26618/jp.v9i1.7603>
- Amirullah, A. (2021). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Protokol Kesehatan dan Informasi Penyebaran COVID-19 di Indonesia. *Jurnal Infomedia*, 6(2). <https://doi.org/10.30811/jim.v6i2.2326>
- Budiyati, E., & Yanti, N. (2021). Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Ob jek Bahan Makanan Pendukung Pedoman Gizi Seimbang. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 20(2), 181–188. <https://doi.org/10.32409/jikstik.20.2.2717>
- Diana, V., & Prasetyo, H. (2020). Analisis Kualitatif Pengetahuan dan Faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Benigna Prostate Hiperplasia (BPH) di Ruang Alamanda 1 RSUD Sleman. *Jurnal Keperawatan*, 12(03), 142–153.
- Dimas Setiadi, M., & Rosmawarni, N. (2020). Perancangan Aplikasi Qr Code Sebagai Media Informasi Pengenalan Satwa Kebun Binatang Berbasis Website. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 9(1).
- Djibril, D., & Çakır, H. (2021). The use of Mobile Augmented Reality in health education review. *International Journal of Advanced Engineering, Sciences and Applications*, 2(2), 1–15. <https://doi.org/10.47346/ijaesa.v2i2.85>
- Endra, R. Y., & Saputra, M. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Metode Marker Untuk Alternatif Pembelajaran Praktek Perakitan Komputer. *MEDIA ELEKTRIKA*, 15(2), 50. <https://doi.org/10.26714/me.v15i2.8479>
- Hendriyani, Y., & Aurora, R. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Hewan Pada Kebun Binatang Bukittinggi Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Markerless. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 11(1), 103. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v11i1.120276>
- Mustagfirin, M., & Riyanto, I. (2021). Media Penyuluhan Bahaya Narkoba dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Mobile Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v3i1.4037>
- Muwafiq, Y. N., Budiman, & Tomy Muhamad Seno Utomo. (2022). Hubungan Gaya Hidup dengan Benign Prostatic Hyperplasia. *Bandung Conference*

Muhammad Fari Abiyudhiya, 2024

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY METODE MARKERLESS PADA APLIKASI EDUKASI BENIGN PROSTATIC HYPERPLASIA (BPH) BERBASIS MOBILE

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Komputer, S1 Informatika

[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

- Series: *Medical Science*, 2(1), 174–182.
<https://doi.org/10.29313/bcsms.v2i1.562>
- Muzakir, A., Desiani, A., & Amran, A. (2023). Klasifikasi Penyakit Kanker Prostat Menggunakan Algoritma Naïve Bayes dan K-Nearest Neighbor. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 12(1), 73–79.
<https://doi.org/10.34010/komputika.v12i1.9629>
- Ritonga, C. M. T. (2022). Literature Review : Hubungan Diabetes Mellitus Dengan Kejadian Benign Prostatic Hyperplasia. *Molucca Medica*, 15(1), 41–52. <https://doi.org/10.30598/molmed.2022.v15.i1.41>
- Samaludin, S., Aninditya Ramadhan, A., & Hasanudin Fauzi, A. (2021). Interior Design Application and Room Angle Measurement Based on Augmented Reality (Ar). *e-Proceeding of Applied Science*, 7(5), 1908–1913.
- Satria, R., Ahmad, I., & Gunawan, R. D. (2023). Rancang Bangun E-Marketplace Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Pelayanan Penjualan. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1).
<https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2457>
- Setiawan, R. (2021). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. Www.Dicoding.Com.
- Sundaramoorthy, S. (2022). UML Diagramming : A Case Study Approach. In *UML Diagramming*.
- Syani, M., & Hartanto, A. (2021). APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS SLBN-A CITEUREUP CIMAHI). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1). <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.202>
- Wahyuni, S., Tasril, V., & J. Prayoga, J. P. (2022). DESAIN APLIKASI GAME EDUKASI PADA SISWA KELAS 2 SD NEGERI 024777 BINJAI. *Warta Dharmawangsa*, 16(4). <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2431>