

DAFTAR PUSTAKA

- Aghtyana, M. S. P., & Dahlan, D. (2024). APLIKASI AUGMENTED REALITY BATIK DI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS: SISWA KELAS V SDN 2 MARGALAKSANA). *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3S1.5190>
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA ANATOMI TUBUH MANUSIA UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN TITIK TITIK BEKAM PENGOBATAN ALTERNATIF. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- Aprilia, Y. D., Suwandayani, B. I., & Kuncahyono, K. (2025). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Augmented Reality di Era Digital pada Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 15–24. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.3844>
- budiartieka.nurazizah, nurazizah. (2025). *Analisis Penerapan Metode Black-box Testing dalam Pengujian Fungsi Website Barru Escapes*. nurazizah.
- Fajr, M. (2024). Pengenalan Komponen Perangkat Keras Komputer Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless. *SANTIKA is a scientific journal of science and technology*, 14, 127–134. <https://doi.org/10.37150/jsa.v14i2.3283>
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada*

PT. San Esha Arthamas. 5.

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>

Hutabarat, M., & Simamora, E. (2023). IMPLEMENTASI APLIKASI PENUNJUK LOKASI OBJEK WISATA KOTA MEDAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY. *Teknika STTKD: Jurnal Teknik, Elektronik, Engine*, 9(2), 321–331.

<https://doi.org/10.56521/teknika.v9i2.1003>

Indriyani, T. W. (2021). *Markerless Augmented Reality (AR) pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Transmisi Manual Mobil.*

Kaharuddin, K., Pernando, Y., Marfuah, M., & Kh, M. (2023). Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1168–1175.

<https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3685>

Mahesa, M. A., Huda, F. A., & Kharisma, A. P. (t.t.). *Implementasi Markerless Augmented Reality Location Based dalam Pelaksanaan Sistem Keamanan Lingkungan (Siskamling).*

Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2023). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android: Implementation of Markerless Augmented Reality Method as an

- Android-based Home Furnishing Promotion Media. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 71–77.
<https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1019>
- Muliyansyah, A. (2022). *PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PROMOSI PARIWISATA (Studi Kasus: New Small World)*. 03(02).
- Nasution, Y. C., Pertiwi, A., Irviantina, S., & Lestari, W. S. (2023). Implementasi Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Pada Website Furniture Rumahan Dengan Konsep 3D Animation. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 24(1), 9–22. <https://doi.org/10.55601/jsm.v24i1.939>
- Pambudi, P., Nurhayati, O. D., & Prasetyo, A. B. (2023). Implementasi Web Augmented Reality Sebagai Alternatif Edukasi Sistem Tata Surya Menggunakan Google Model Viewer dan Javascript. *Jurnal Ilmu Teknik dan Komputer*, 7(1), 64. <https://doi.org/10.22441/jitkom.2023.v7i1.009>
- Pramiswari, R. P., Akbar, R. M., & Sukmaningtiyas, Y. N. (2022). *LOKASI WISATA TROWULAN MOJOKERTO MENGGUNAKAN*. 1(1).
- Prayitno, K., & Yuliansyah, H. (t.t.). *Implementasi markerless location-based dalam aplikasi konstruksi augmented reality berbasis web*. 6(2).
- Putra, A. D., Susanto, M. R. D., & Fernando, Y. (2023). *Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. 1(2).
- Putra, E. A., & Wibowo, A. P. (2024). Pengenalan Wayang Kulit Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pelestarian Wayang Kulit. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 13(1).

<https://doi.org/10.30591/smartcomp.v13i1.5167>

Putra, Y., & Indrayana, D. (2024). *JAMASTIKA, VOLUME 3 NOMOR 1 APRIL*
2024. 3.