

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. A. R., Widodo, A. A., & Heriyanto, R. (2020). Penerapan Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Penjualan Sablon Baju Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1), 1–6.
- Adi Nugroho. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*.
- Almasyariqi, M. R., Rani, S., & Suranto, B. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Augmented Reality untuk Virtual Fitting Room Frame Kacamata. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, 0(0), 86–90. <https://www.polette.com/en>
- Aripin. (2010). *Pemodelan Karakter Animasi 3D*. Vol. 9 No., 53–64.
- Efendy Warmanto, I. M., Lahinta, A., & Tuloli, M. S. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking. *DIFFUSION Journal Of System And Information Technology*, 1(2), 13–23.
- Eka Ardianto, W. H. dan E. W. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Dinamik-Jurnal Teknologi ...*, 17(2), 107–117. <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1658>
- Feriyanto Nur Awaludhin, Ronny Makhfuddin Akbar, S. Z. (2021). Pengenalan Kota Mojokerto Tempo Dulu Berbasis Augmented Reality Memanfaatkan GPS Based Tracking. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains*, Vol. 1 No., 1–7.
- Ghani, M. A., Rusli, A., & Iswari, N. M. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Face Tracking dan Filter Berdasarkan Raut Wajah Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Berbasis iOS. *Ultima Computing : Jurnal Sistem Komputer*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/10.31937/sk.v11i1.1046>
- Joefri, Y. Y. dan Y. A. (2011). Teknologi Augmented Reality. *2018 Fourth International Conference on Computing Communication Control and Automation (IC3CA)*, 31(June), 36–48. <https://www.medigraphic.com/pdfs/educacion/cem-2017/cem172y.pdf>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Martono, K. T. (2011). *Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer*. 1(2), 60–64. <https://doi.org/10.31219/osf.io/79fy2>
- Maulidiana, V., & Informatika, T. (2017). *PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PROMOSI PRODUK ACCESSORIES KALUNG ( STUDI KASUS DREAMS ACCESSORIES )*. 1(1), 589–596.
- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi

Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81–89. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.4.1.81-89>

Pratiwo, M. B., & Akbar, M. (2022). *P a r p m m f t*. 16(1), 1–10.

Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Teknik Pomits*, 2(2), 397–400.