

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, R. (1993). Tracking Requirements for Augmented Reality. *Communications of the ACM*, 36(7), 50–51. <https://doi.org/10.1145/159544.159581>
- Arymurthy, Aniati Murni. (2008). Pengantar Pengolahan Citra, Jakarta : *PT. Elex Media Komputindo*.
- Ariesto, H. S. (2003). Multimedia Interaktif dan Flash. Yogyakarta: *PT Graha Ilmu*.
- Adi, F. F., Ichwan, M., & Miftahuddin, Y. (2017). Implementasi Algoritma Speeded Up Robust Features (SURF) Pada Pengenalan Rambu – Rambu Lalu Lintas. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(3), 575–587. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v3i3.692>
- Ari, A. A., Harrizki. & Suharno. (2020). Penerapan Algoritma Surf Pendeteksi Objek Pada Augmented Reality Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6(2), 240–249. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v6i2.217>
- Binanto, I.,. (2010). Multimedia Digital–Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi
- Bay, H., Ess, A., Tuytelaars, T., & Gool, L. Van. (1999). Surf. *Revue Du Praticien - Medecine Generale*, 13(465 SUPPL.), 44–45. https://doi.org/10.1007/978-3-642-41714-6_199138
- Carmigniani, J., Furht, B., Anisetti, M., Ceravolo, P., Damiani, E., & Ivkovic, M. (2011). Augmented reality technologies, systems and applications. *Multimedia Tools and Applications*, 51(1), 341–377. <https://doi.org/10.1007/s11042-010-0660-6>
- Franciska, Mita B. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Skripsi. Univeritas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Herdian, C. A. (2020). *Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer*. 1(2), 60–64. <https://doi.org/10.31219/osf.io/79fy2>

- Huda, M. M., & Shiddiqi, M. (2013). Implementasi Augmented Reality pada Aplikasi Mobile Pencarian Produk Berbasis Gambar. *Jurnal Teknik Pomits*.
- Hapsari, R. K., Sulaiman, N., & Hermanto, L. A. (2016). Aplikasi Findgo-ITATS Berbasis Android Dengan Algoritma SURF Untuk. March 2016, 37–46. *Integer Journal*.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. Banjarmasin : *Antasari Press*.
- Lubis, F. A., Sunandar, H., Ginting, G. L., Sianturi, L. T., Informatika, M. T., Pendahuluan, I., Perancangan, A., & Aplikasi, B. (2016). Implementasi Metode Speed Up Features Dalam Mendeteksi Wajah. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 3(4), 22–27.
- Lyu, M. R. (2011). Digital Interactive Game Interface Table Apps for iPad. *Computer*, i(5), 77–77.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Munir, Rinaldi. (2004). Pengolahan Citra Digital dengan pendekatan Algoritmik. Bandung: *Informatika*.
- Riza, Ahmad Badrur. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Bagi Anak Didik Tingkat Sltp. *Ubiquitous: Computers and Its Applications Journal*, 1, 61–66. <https://doi.org/10.51804/ucaiaj.v1i1.61-66>
- Siyoto, Sandu dan M. A. Sodik. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta : *Literasi Media Publishing*.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: *Alfabeta*.
- Sudaryono. (2018). Metodologi Penelitian. Depok : *PT.RajaGrafindo Persada*.

Saputro, R. E., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2013). Untuk Mendeteksi Objek Dua Dimensi Pada Augmented Reality. *Jurnal Telematika*, 6(2), 57–74.

<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>, diakses 21 April 2021.

https://id.wikipedia.org/wiki/Android_Studio, diakses 21 April 2021.

