

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. S. Hanifah, A. B. Haer, S. Widuri, and M. B. Santoso, "Tantangan Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Dalam Menjalani Pendidikan Inklusi Di Tingkat Sekolah Dasar," *J. Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 3, p. 473, 2022, doi: 10.24198/jppm.v2i3.37833.
- [2] S. A. Fakhiratunnisa, A. A. P. Pitaloka, and T. K. Ningrum, "Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus," *Masaliq*, vol. 2, no. 1, pp. 26–42, 2022, doi: 10.58578/masaliq.v2i1.83.
- [3] A. Firdaus, E. Purbaningrum, and Murtadlo, "MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI PERUBAHAN CUACA DALAM LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS WEB BAGI SISWA TUNARUNGU Alfiana Firdausi Endang Purbaningrum Murtadlo Abstract Deaf students often experience a decrease interest to learn when learning is verbal b," *J. Grab Kids*, vol. 1, no. 1, pp. 28–34, 2021.
- [4] M. Kharis, M. Andika, and H. Arga Damar Rani, "Aplikasi Augmented Reality Interaktif Tuna Rungu Berbasis Android pada Sekolah Luar Biasa ABCD Muhammadiyah Palu," *Joined J. (Journal Informatics Educ.*, vol. 7, 2024.
- [5] I. Made Bayu, K. Yudha, R. Afwani, and A. Zafrullah, "Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Bahasa Isyarat SIBI Dengan Metode Based Marker Multi Target (Android-Based Augmented Reality Application as a Learning Media to Recognize SIBI Sign Language Using Multi-Target," 2022, [Online]. Available: <http://jtika.if.unram.ac.id/index.php/JTIKA/>
- [6] D. Anugrahita, R. Mayasari, and S. Susilawati, "Analisis Kinerja Deteksi Algoritma FAST dan Algoritma MSER pada Citra Digital Berbasis Marker," *JRST (Jurnal Ris. Sains dan Teknol.*, vol. 5, no. 2, p. 59, 2022, doi: 10.30595/jrst.v5i2.7796.
- [7] T. Hidayat, Y. Yassir, and S. Syamsul, "Perbandingan Algoritma Scale Invariant Feature Transform (Sift) Dan Speeded Up Robust Feature (Surf) Pada Pengenalan Objek Berbasis Matlab," *J. TEKTR0*, vol. 7, no. 1, pp. 72–77, 2023.

- [8] N. Cahyono and A. R. Hidayatullah, "Analisis Deteksi Marker Kemunculan Objek 3D Pada Augmented Reality Menggunakan Metode MBT," *J. Ris. Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 2407–389, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i1.5641.
- [9] D. Romdoni *et al.*, "Implementasi Algoritma Fast Corner Detection FAST (Feature Form Accelerated Segment Test) dan Augmented Reality untuk Menentukan Keaslian Batik Studi Kasus (Batik Trusmi) Cirebon," *Uniku*, no. 148, pp. 1–6, 2019.
- [10] G. Y. Abdillah, S. Andryana, and A. Iskandar, "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Dengan Fast Corner Dan Natural Feature Tracking," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 5, no. 2, p. 79, 2020, doi: 10.29100/jupi.v5i2.1767.
- [11] S. D. Putra, D. Aryani, H. Syofyan, and V. Yasin, "Aplikasi Augmented Reality Geometri Sekolah Dasar Untuk Bangun Datar dan Ruang Menggunakan Metode Marker Based Tracking," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 7, no. 1, p. 250, 2023, doi: 10.30865/mib.v7i1.5281.
- [12] Hariyono, "Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi : Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa," vol. 6, no. November, pp. 9040–9050, 2023.
- [13] M. R. A. Barmula, H. Hindarto, and A. Eviyanti, "Aplikasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Augmented Reality," *J. Inform.*, vol. 23, no. 2, pp. 143–155, 2023, doi: 10.30873/ji.v23i2.3664.
- [14] N. Alfitriani, W. A. Maula, and A. Hadiapurwa, "Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi," *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 38, no. 1, pp. 30–38, 2021, doi: 10.15294/jpp.v38i1.30698.
- [15] Z. Zaenuri and M. Maemonah, "Strategi Mnemonic Sebagai Solusi Untuk Pengayaan Kosa Kata Pada Anak Tunarungu Di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 1825–1833, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1038.
- [16] N. Haliza, E. Kuntarto, and A. Kusmana, "Pemerolehan bahasa anak berkebutuhan khusus (tunarungu) dalam memahami bahasa," *J. Genre*

- (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya), vol. 2, no. 1, pp. 5–11, 2020, doi: 10.26555/jg.v2i1.2051.
- [17] M. Ganur, B. Bunga-Kiling, and I. Kiling, “Pola komunikasi anak usia dini tunarungu bukan bawaan,” *J. Transform. Edukasi*, vol. 3, pp. 63–69, Jan. 2014.
- [18] H. Danti Ayu Saraswati, Vera Diana Towidjojo, “Bahasa Isyarat Indonesia,” *J. Med. Prof.*, vol. 4, no. 01, pp. 8–14, 2022.
- [19] Laura Lesmana Wijaya, “Bahasa Isyarat Indonesia sebagai Panduan Kehidupan bagi Tuli,” p. 6, 2015, [Online]. Available: [https://repositori.kemdikbud.go.id/11034/1/Bahasa Isyarat Indonesia sebagai Panduan Kehidupan bagi Tuli.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/11034/1/Bahasa%20Isyarat%20Indonesia%20sebagai%20Panduan%20Kehidupan%20bagi%20Tuli.pdf)
- [20] H. Yusup, A. A. Azizah, S. Reejeki, Endang, and S. Meliza, “Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial,” *JPI J. Pendidik. Indones.*, vol. 2, no. 5, pp. 1–13, 2023, doi: 10.59818/jpi.v3i5.575.
- [21] Ahmad Apandi, “Augmented Reality Maket Perumahan Mutiara Citayam Menggunakan Perangkat Lunak Unity,” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 104–111, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.127.
- [22] I. M. P. P. Wijaya, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia,” *J. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 173–181, 2022, doi: 10.47080/simika.v5i2.2220.
- [23] D. AryaRafa, E. Dyar Wahyuni, and A. Anjani Arifiyanti, “Rancang Bangun Aplikasi Donor Darah Darurat Donora Berbasis Android Dengan Konsep Gamifikasi Menggunakan Kotlin,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, pp. 3009–3020, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.5025.
- [24] R. Robianto, H. Andrianof, and E. Salim, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android,” *J. Sains Inform. Terap.*, vol. 1, no. 1, pp. 61–66, 2022, doi: 10.62357/jsit.v1i1.38.
- [25] N. Asrori, “Media Pembelajaran Olahraga Senam Lantai Dengan Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 4, pp. 559–569, 2022, doi: 10.33365/jatika.v2i4.1613.

- [26] A. Febriyandani, "Algoritma Fast Corner Detection dan Natural Feature Tracking Media Tumbuhan Berbasis Augmented Reality," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1062–1076, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.984.
- [27] U. Syaripudin, D. R. Ramdania, W. Widiawaty, W. B. Zulfikar, and D. S. A. Maylawati, "Fast corner detection in augmented reality learning management of the corpse," *Inform.*, vol. 45, no. 6, pp. 29–36, 2021, doi: 10.31449/inf.v45i6.3580.
- [28] V. I. Maulana, F. Fauziah, and R. T. Aldisa, "Kandungan Vitamin Pada Buah Menggunakan Algoritma Surf Dan Lucas Kanade Berbasis Teknologi Mixed Reality," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 7, no. 1, pp. 186–195, 2022, doi: 10.29100/jupi.v7i1.2621.
- [29] S. Solehatin, S. Aslamiyah, D. A. A. Pertiwi, and K. Santosa, "Augmented reality development using multimedia development life cycle (MDLC) method in learning media," *J. Soft Comput. Explor.*, vol. 4, no. 1, pp. 31–38, 2023, doi: 10.52465/josce.v4i1.118.
- [30] A. Sutanti, M. Komaruddin, P. Damayanti, and P. U. Studi Sistem Informasi Metro, "Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 9, no. 1, 2022.
- [31] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, "Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [32] M. Suparman *et al.*, "Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0," *Abdi J. Publ.*, vol. 1, no. 6, pp. 552–555, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/download/283/191#:~:text=Figma adalah salah satu tools,pelaksanaan PKM berbagai desain lainnya>
- [33] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.

- [34] A. C. Praniffa, A. Syahri, F. Sandes, U. Fariha, Q. A. Giansyah, and M. L. Hamzah, "Pengujian Black Box Dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis Web Black Box and White Box Testing of Web-Based Parking Information System," *J. Test. dan Implementasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2023.
- [35] A. Fahrezi, F. N. Salam, G. M. Ibrahim, R. R. Syaiful, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia," *Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [36] Corel Corporation, *CorelDRAW Graphics Suite X7 User Guide*. Ottawa, Canada: Corel Corporation, 2014.
- [37] S. Pranoto, S. Sutiono, Sarifudin, and D. Nasution, "Penerapan UML Dalam Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi Pembangunan Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi," *Surpl. J. Ekon. dan Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 384–401, 2024, [Online]. Available: <https://qjurnal.my.id/index.php/sur/article/view/866>
- [38] PTC Inc., "Best Practices for Designing and Developing Image-Based Targets," 2024. <https://developer.vuforia.com/library/vuforia-engine/images-and-objects/image-targets/best-practices/best-practices-designing-and-developing-image-based-targets/>
- [39] MathWorks, "cornerDetector," 2024. <https://de.mathworks.com/help/visionhdl/ref/cornerdetector.html>