

DAFTAR PUSTAKA

- Afrillia, Y., Hidayat, A.T., Ilhadi, V., Nasution, F.A., 2024. Pemanfaatan Augmented Reality (AR) untuk Pembelajaran Geometri Berbasis Android di MTsN 1 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 3(2), 236-243. <https://doi.org/10.29103/jmm.v3n2.18769>
- Alfiani, M., Djamaludin, Mahmudin. 2021. Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh Pahlawan. *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik*, 2(2), 130-137.
- Alfitriani, N., Maula, W.A., Hadiapurwa, A., 2021. Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Arifuddin, M., Mustagfirin, M., 2022. Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Demak. *Jurnal Informasi. Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 4(1), 61. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v4i1.5916>
- Bustami, B., Fikry, M., Ismail, I., Yani, M., Maharani, S., Susanti, N., Iskandar, F.A., 2024. Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Membangun Materi Ajar Dalam Menghadapi Program Kelas Digital pada MIN 4 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi* 3(1), 7. <https://doi.org/10.29103/jmm.v2i2.13878>
- Dedy Irawan, J., Adriantantri, E., 2019. Pemanfaatan Qr-Code Sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal Mnemonik*. 1(2), 56–61. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v1i2.39>
- Hakim, M.R., Dijaya, R., Busono, S., 2023. Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Visualisasi Model 3 Dimensi Design Packaging Produk. *JUPI Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika* 8(3), 947–958. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i3.4017>
- Harnanda, A.R.T., Pranoto, Y.A., Ariwibisono, F.X., 2020. Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus 2 ITN Malang (Studi Kasus Teknik Informatika). *JATI Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*. 4(1), 295–302. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i1.2361>
- Israwan, L.F., Mukmin, M., 2022. Penerapan Augmented Reality Pada Gedung Kampus Unidayan. *Jurnal Informatika Udidayan*, 11(2), 113-120. <https://doi.org/10.31294/jiu.v11i2.1133>
- Lin, Po-Yi, Wu, Wen-Cheng, & Yang, Jui-Hsin. (2021). A QR Code-Based Approach to Differentiating the Display of Augmented Reality Content.

Applied Sciences, 11(24), 11801. <https://doi.org/10.3390/app112411801>

Minarni, K. I., Deswanti, K. I., & Fina, Y. (2024). Pengembangan teknologi augmented reality sebagai inovasi media promosi UNDA University berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.37012/jtik.v10i2.2257>

Nurrisma, N., Nurrizqa, & Zulfia, A. (2025). Rangkuman penggunaan metode Marker-Based Tracking dan Markerless pada aplikasi Augmented Reality. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(2), 64–74. <https://doi.org/10.22373/xdy73721>

Noris, S., Anjasromo, S., 2021. Aplikasi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Untuk Memvisualisasikan Gedung SDN Total Persada. *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Sistem Informasi (SNISIS)*, 6(2), 76-81. <https://doi.org/10.21070/ups.898>

Permana, A.P., Nurhayati, O.D., Martono, K.T., 2016. Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Pemantauan Titik Reklame Kota Semarang Menggunakan QR-Code Berbasis ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 295-304. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.2.2016.295-304>

Rojib, A.F., Ratnawati, D., 2023. Pengembangan Augmented Reality (Ar) Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Kelas X (Studi Kasus Ma Darussalam) *Jurnal Aplikasi Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 7(1), 45-54. <https://doi.org/10.23960/jatip.v7i1.7739>

Sani, K., Hasibuan, A.Z., Damayanti, F., 2023. Perancangan Visualisasi 3D Gedung FTK UNIVERSITAS HARAPAN Medan Dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality Dan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Sistem dan Komputer*, 6(2), 58-65. <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8326>

Syed, T. A., Siddiqui, M. S., Abdullah, H. B., Jan, S., Namoun, A., Alzahrani, A., Nadeem, A., & Alkhodre, A. B. (2023). In-Depth Review of Augmented Reality: Tracking Technologies, Development Tools, AR Displays, Collaborative AR, and Security Concerns. *Sensors*, 23(1), 146. <https://doi.org/10.3390/s23010146>

Sianipar Yosephine Yulietayanti Natalia, M. F. Andrijasa, Rheo Malani, 2022. Implementation Of Augmented Reality At State Polytechnic Of Samarinda Building Using Marker Based Tracking Method. *Journal Informatics and Computer*. 1(1), 35–42. <https://doi.org/10.31884/random.v1i1.13>

Syaputra, E.A., Mujahidin, S., Sartika, W., 2023. Konfigurasi Teknologi Visual Objek 3d Dan Augmented Reality (Ar) Untuk Media Informasi Furnitur Kalimantan Timur Pada E-Commerce Untuk Mendukung Smart City IKN.

Jurnal Grafis, 2(1), 71-80. <https://doi.org/10.31294/jurnalgrafis.v2i1.164>

Taurusta, C., Asiddiq, A.M., Suprianto¹, S., Setiawan, H., 2024. Visualisasi Gedung Kampus 1 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo MenggunakanAugmented Reality Sebagai Media Informasi. Jurnal Teknologi System Informasi, 1(1), 55–70. <https://doi.org/10.47134/jtsi.v1i1.2146>