

DAFTAR PUSTAKA

- Afriany, Joli, Reza Andrea, Ekawati Yulsilviana, Sefty Wijayanti, and Daniel Nabile. 2018. "Program Pengabdian Masyarakat: Alat Bantu Belajar Ilmu Batuan Berbasis Android Pada Kelas Geologi Tambang Smk Negeri 1 Sendawar." *Sebatik* 22(2):202–10.
- Azhar, Arsyad. 2002. "Media Pembelajaran Edisi." Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azuma, Ronald T. 1997. "A Survey of Augmented Reality." *Presence: Teleoperators & Virtual Environments* 6(4):355–85.
- Connolly, T. M., and Carolyn Begg. 2010. "Database Systems: A Practical Approach to Design, Implementation." And Management. Boston: Pearson Education.
- Idris, Muhammad. 2016. "Perancangan Kemasan Mainan Edukasi Anak Di Mandiri Craft."
- Jogiyanto, Hartono Mustakini. 2005. "Sistem Teknologi Informasi." Andi. Yogyakarta.
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2005. "Analisis Dan Desain Sistem Informasi." Yogyakarta: Graha Ilmu 1:1–6.
- Makmun, Syaeful Makmun Syaeful. 2014. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Media Pembelajaran Berbasis Program Power Point (Multimedia) Pada Siswa Kelas IV SDN 3 Merembu Semester II Tahun Ajaran 2012/2013." *JURNAL PPKHB* 1(1).
- Mandarani, Putri, and Nandi Ade Suhendri. 2018. "PENGARUH MANIPULASI NILAI KONTRAS, KECERAHAN DAN WARNA GAMBAR TERHADAP RATING SINGLE MARKER PADA AUGMENTED REALITY." *Jurnal TeknoIf* 6(2).
- Mirnayati, Mirnayati, and I. Nyoman Yoga Sumadewa. 2020. "Perancangan Buku Interaktif Cerita Rakyat Lombok 'Monyeh.'" *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi* 2(2):51–58.
- Muhamad Rihamzah. 2019. "Aplikasi Pengenalan Jenis Batuan Beku Menggunakan Marker Based Tracking Augmented Reality Book Berbasis Android." Skripsi Sistem Informasi, ITB STIKOM Bali.
- Noor, Djauhari. 2012. "Geologi." Program Studi Teknik Geologi Fakultas Teknik - Universitas Pakuan.
- Pramono, Basworo Ardi. 2012. "Desain Dan Implementasi Augmented Reality Berbasis Web Pada Aplikasi Furniture Shopping Manager Sebagai Alat Bantu Belanja Online." *Jurnal Transformatika* 10(1):26–33.

- Prasetyaningsih, S., M. Huda, and E. M. Apriyani. 2016. "Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah." *Jurnal Infotel*.
- Prayoga, Dito Ari. 2018. "Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android." *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 3(3).
- Roedavan, Rickman. 2014. "Unity Tutorial Game Engine Modeling, Animation, and Game Design."
- Sari, Merta Rosiana. 2019. "ANALISIS PENETAPAN HARGADALAM STRATEGI PEMASARAN PADA PERUSAHAAN JASA INTERMEDIA OFFSET."
- Satria, Bagus, and Prihandoko Prihandoko. 2018. "Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality." *Sebatik* 19(1):1–5.
- Sembiring, Evaliata Br, Sapriadi Sapriadi, and Yoel C. Brahmana. 2016. "Rancang Bangun Dan Analisis Aplikasi Augmented Reality Pada Produk Furniture." *Jurnal Integrasi* 8(1):22–28.
- Setyawan, Risyana Arief, and Afdhol Dzikri. 2016. "Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 7(1):295–304.
- Siltanen, Sanni. 2012. "Theory and Applications of Marker-Based Augmented Reality: Licentiate Thesis."
- Simanjuntak, Marusaha. 2014. "Analisis Tahanan Jenis Batuan Dan Mineral Bawah Permukaan Dengan Menggunakan Metode Geolistrik Di Desa Dolok Marawa Kabupaten Simalungun."
- Slameto, Slameto. 2015. "Pembelajaran Berbasis Riset Mewujudkan Pembelajaran Yang Inspiratif." *Satya Widya* 31(2):102–12.
- Stanaya, IKTA. 2019. "Analisis Efek Pencahayaan Pada Performa Augmented Reality Book Coral Sponges Menggunakan Metode Marker-Based Tracking." *JURNAL ILMU KOMPUTER INDONESIA* 4(2):1–9.
- Sumiati, Desi. 2013. "Studi Tentang Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ulakan Tapakis Kabupaten Padang Pariaman." *Jurnal Pendidikan Geografi* 1(01).
- Syahrin, Alfi, Meyti Eka Apriyani, and Sandi Prasetyaningsih. 2016. "Analisis Dan Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan." *Komputa J. Ilm. Komput. Dan Inform* 5(1):11–17.
- Wahyu, K. R., and Jalinas Jalinas. 2016. "Analisis Pengaruh Penggunaan Marker Terhadap Kemunculan Objek Pada Aplikasi Augmented Reality."

SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE 4(1):2.

Wahyudin, Uud, and Melly Maulin Purwaningwulan. 2017. "Konsumerisme Pada Iklan Majalah Perempuan." JIPSI-Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi UNIKOM 7.

