

DAFTAR PUSTAKA

- Okvi, N. (2020). Implementation of markerbased tracking method in the interactive media of tradisional clothes knowledge-based on augmented reality 360. *Journal of Computer Sciene, Information Technology and Telecommunication Engineering (JCoSITTE)Vol.1, No.2.*
- Asry, A.I. (2019). Penerapan augmented reality dengan metode markerbased tracking pada maket rumah virtual. *Jurnal Informatika AINET, Vol.1*
- Pramono, A., & Setiawan, M.D. (2019). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran pengenalan buah-buahan. *INTENSIF, Vol.3 No.1.*
- Syihabudin, B., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). The introduction of 3D application animal in Indonesia using augemneted reality marker-based tracking method. *Jurnal Mantik Vol.3 No.4.*
- Oktavia, C.A., Setiawan, R.F., & Christianto, A. (2019). Perancangan aplikasi augmented reality untuk pengenalan ruangan menggunakan marker 3D object tracking. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia Vol.13, No.1.*
- Sejarah Oeang Republik Indonesia (ORI), Kementerian Keuangan Republik Indonesia, (n.d).* April 8, 2021. <https://www.kemenkeu.go.id/single-page/sejarah-oeang/>
- Talizaro, T (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2.*
- Ainun, M., Said, A.K. (2018). Efektivitas media pembelajaran terhadap hasil kimia siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Jurnal Vol.6 No.1*
- Kuswono, K., Khaeroni, C. (2017). Pengembangan modul sejarah pergerakan Indonesia terintegrasi nilai karakter religius. *HISTORIA Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah Vol.5 No.1*
- Septi, W.S. (2018). Perkembangan dan pemikiran uang dari masa ke masa. *Jurnal Mantik Vol.6 No.5*
- Triowali. R., Hermanto., & Zaini, T.M. (2019). Augmented reality wisata monumen bersejarah Lampung berbasis mobile. *Jurnal Informatika Vol.19 No.1.*
- Ika, D.P. (2018). Teknik markerbased tracking augmented reality untuk visualisasi anatomi organ tubuh manusia berbasis android. *Jurnal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS) Vol.1 No.1*

- Ainur, R.A., Puteri, N.P. (2020). Media periklanan interaktif untuk katalog bisnis properti menggunakan augmented reality (Studi Kasus: PT MITRA LANDA REALITY). *Jurnal Informatika Vol. 2 No.1*
- Rakhmi, K. (2017). Augmented reality: simulasi terapi low back pain. *Jurnal Mantik Vol. 17 No.3*
- Wahyu, S.A. (2020). Perancangan aplikasi pengenalan kendaraan militer dengan augmented reality menggunakan markerbased tracking. *Jurnal Teknologi Informasi Vol.6 No.1*
- Putu, A.M., I Made, A.S., & Komang, O.S. (2019). Rancang bangun aplikasi simulasi dekorasi ruangan dengan memanfaatkan teknologi markerless augmented reality. *J-COSINE Vol.3 No.1*
- Yuni, P.S., Rionaldi, A. (2019). Implementasi sistem pelaporan saran dan prasarana kegiatan belajar mengajar berbasis android. *Jurnal Informatika Vol. 19 No.1*
- Ketut, A., Komang, W. (2018). Media pembelajaran geguritan Bali berbasis android. *Jurnal Darmajaya Vol.1*
- Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*.
- Iyan, M., Muhammad, I.S., & Juliyana, A. (2018). Implementasi natural feature tracking pada pengenalan mamalia laut berbasis augmented reality. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*.
- Neni, P., Halimah., & Agus, R. (2018). Perancangan website program studi sistem informasi institut informatika dan bisnis darmajaya Bandar Lampung. *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Bisnis Data (SIMADA) Vol.1 No.1*
- Hadi, G., Yuni., P.S. (2017). Sosialisasi pembuatan e-KTP berbasis android. *Jurnal Darmajaya Vol.1*
- Kunto, I., Diana, A., Retno, W., & Regita, S. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif (JIP) Vol.4 No.1*
- Rizky, Ronan. (2020). *Panduan augmented reality untuk pemula* (p.2). Jakarta.
- Rizky, Ronan. (2020). *Panduan augmented reality untuk pemula* (p.4). Jakarta.
- Rizky, Ronan. (2020). *Panduan augmented reality untuk pemula* (p.6). Jakarta.
- Sukanto, Rosa Ariani. (2019). *Rekayasa perangkat lunak*. Bandung.

- Josua, A.T. (2021). Rupiah currency interactive learning application based on augmented reality. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Ilmawan, M., Nanang, K. (2017). Pengembangan augmented reality sebagai media pembelajaran pengenlan komponen pneumatic di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 4, No*