

DAFTAR PUSTAKA

- Anderies, Marvella, M., Hakim, N. A., Seciawanto, P. A., & Chowanda, A. (2023). Implementation of Augmented Reality in Android-based Application to Promote Indonesian Tourism. *Procedia Computer Science*, 227(2022), 573–581. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.560>
- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati, R. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 295–315. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2036>
- Arini, A., & Fitriana, E. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Augmented Reality Menggunakan Algoritma FAST. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.14421/jiska.2019.41-02>
- Arista, A. W. P., Hendra, D. S., Juwono, F. P., Abdillah, H., & Permana, F. (2023). Preserving Indonesian Culture in the Digital Age: Implementing Augmented Reality to Address Cultural Appropriation Issue. *Procedia Computer Science*, 227, 762–771. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.581>
- Arum, S. S., Fitri, I., & Nuraini, R. (2021). Penerapan Augmented Reality Pada Brosur Smartphone Menggunakan Algoritma FAST Corner Detection. *Smatika Jurnal*, 11(01), 8–15. <https://doi.org/10.32664/smatika.v11i01.526>
- Bayu Charisma. (2021). Penerapan Aplikasi Augmented Reality Untuk Menentukan, 4, 61–66.
- Cahyaningsih, Y. (2020). Teknologi Augmented Reality pada Promosi Berbasis Android. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 1(2), 90–115. <https://doi.org/10.36596/jcse.v1i2.60>
- Dewi, A. F., & Iqbal, M. (2022). Perancangan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Promosi Objek Wisata Berbasis Android. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 5(1), 179–186. <https://doi.org/10.29408/jit.v5i1.4760>
- Febriyandani, A. (2021). Algoritma Fast Corner Detection dan Natural Feature Tracking Media Tumbuhan Berbasis Augmented Reality. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1062–1076. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.984>
- Haris, F. H. S. Al. (2020). Rancang Bangun Augmented Reality Pada Media Promosi Perumahan Villa Green Aulia. *Gaung Informatika*, 13(1), 56–65.
- Hidayatullah, A. S. (2022). Rancang Bangun Media Promosi Perumahan Bukit Kemiling Permai Berbasis Aplikasi Augmented Reality. *Teknologipintar.Org*, 2(3), 2022–2023.
- Pinandita, T., Mohamad, S. N. M., Azman, F. N., & Himawan, H. (2023). An Analysis of Technology Issues in Mobile Augmented Reality. *Informatica (Slovenia)*, 47(7), 23–30. <https://doi.org/10.31449/inf.v46i7.4615>
- Rahayu, N. (2019). Pembuatan Aplikasi 3D Benteng Marlborough Menggunakan

- Augmented Reality sebagai Media Promosi. *Jurnal Teknik Dan Informatika*, 6(1), 37–41.
- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 1(1), 61–66. <https://doi.org/10.62357/jsit.v1i1.38>
- Saputra, R. A., & Mulyanto, E. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Promosi Berbasis Android Implementation Of Augmented Reality Technology Of The Housing Catalog As A Promotion Media Based On Android. *Techno Creative*, 1(1), 56–63.
- Septian, A., & Nita, S. (2020). Augmented Reality Pada Perumahan Marshall Mansion Sebagai Media Promosi Berbasis Android Augmented Reality in Marshall Mansion Housing As Promotion Media Based on Android, 247–254.
- Sumarni, T., Abdullah, F., & Setiawan, R. (2022). PENERAPAN AUGMENTED REALITY MARKERLESS PADA MEDIA PROMOSI PERUMAHAN (Studi Kasus CV.Khansa Kirani). *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 4(1), 95–102. <https://doi.org/10.53580/naratif.v4i1.156>
- Syahputra, M. D. (2021). Promosi Program Studi Teknik Geologi menggunakan Augmented Reality.
- Wahyudi, N., Istts, T. I., Harianto, R. A., Kom, S., Kom, M., Istts, I., ... Istts, T. I. (n.d.). 28-Article Text-180-1-10-20190905, 9–18.
- Wijaya, C. N., Gunawan, H., & Subandi. (2021). Pembuatan Media Promosi Katalog Produk Elektronik Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *ProTekInfo(Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)*, 8(2), 28–32. <https://doi.org/10.30656/protekinfo.v8i2.5028>
- Yusuf, M., Fauziah, F., & Gunaryati, A. (2021). Teknologi Mixed Reality Pada Aplikasi Tuntunan Shalat Maghrib Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection Dan Lucas Kanade. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 82–93. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1905>