

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, G. Y., Andryana, S., & Iskandar, A. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Dengan Fast Corner Dan Natural Feature Tracking. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 79. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i2.1767>
- Absa, U. K., & Anas, N. (2024). Pengembangan Media Solar System Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Usia Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3057–3066. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/946%0Ahttps://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/946/532>
- Afriyany, J., & Andryana, S. (2022). Algoritma Fed Dan Nft Pada Pengenalan Satwa Langka Asli Indonesia Sebagai Media Edukasi Berbasis Augmented Reality. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 121–128. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i1.2465>
- Al-Ghazaly Sinaga, M., & Alda, M. (2024). Penerapan Algoritma Fast Corner Dalam Perancangan Media Pembelajaran Awan Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Journal of Science and Social Research*, 4307(2), 463–472. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- Anugerah, A. K., N, Y. I., & Utoro, R. K. (2018). Aplikasi Tuntunan Shalat Sesuai Mazhab Syafi'i Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(1), 17–29. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v4i1.709>
- Ashidik, J. P., Waluyo, S., & Susanti, I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pemasaran Produk Pada Haus Coffee. *Skanika*, 4(1), 51–57. <https://doi.org/10.36080/skanika.v4i1.1936>
- Dewi Susanti Hulu, & Agusta Pratama Wibawa. (2024). Pemodelan Augmented Reality Edukasi Tata Surya Menggunakan Metode Marker Based Tracking dan Uat. *Router : Jurnal Teknik Informatika Dan Terapan*, 2(3), 197–211.

<https://doi.org/10.62951/router.v2i3.172>

Fayiz, M., Hilmy, N., Darusalam, U., & Rubhasy, A. (2020). Augmented Reality sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan Kesultanan Utsmaniyah menggunakan Metode Marker Based Tracking dan Algoritma Fast Corner Detection. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 4(2), 138. <https://doi.org/10.35870/jtik.v4i2.162>

Hakim, H. L., Faqih, D., Deva, D., Hudaya, I. F., & Ilyas, M. N. (2024). Pengujian Alpha dan Beta Testing Pada Aplikasi TIJE. *TeknoIS: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 14(2), 285–295. <https://doi.org/10.36350/jbs.v14i2.265>

Hidayat, N. M. (2021). Aplikasi Augmented Reality Perlengkapan Militer Menggunakan Algoritma FAST Corner Dan Lucas Kanade. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1417–1428. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1060>

Lubis, A. M. V., Saripurna, D., & Haramaini, T. (2024). Implementasi Algoritma FAST Corner Detection pada Media Pembelajaran Jenis-Jenis Tumbuhan Berbasis Augmented Reality. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 2(4), 178–188. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v2i4.405>

Masripah, S., Ramayanti, L., Informatika, B. S., Bina, U., Informatika, S., & Testing, B. (2020). Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi. *Swabumi*, 8(1), 100–105. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/swabumi/article/download/7448/pdf#:~:text=Pengujian alpha dilakukan untuk melihat,melakukan penilaian sistem adalah pengguna>

Miqwati, M., Susilowati, E., & Moonik, J. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 30–38. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.4997>

- Mursyidah, D., & Saputra, E. R. (2022). Aplikasi Berbasis Augmented Reality sebagai Upaya Pengenalan Bangun Ruang bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 4(1), 427–433. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/2941>
- Pangestu, D. A., Fauziah, F., & Hayati, N. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Mengenai Lapisan Atmosfer Menggunakan Algoritma Fast Corner. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 67. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i2.1759>
- 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>
- Priantama, R., Wahyudin, A., & Wibowo, H. (2021). Implementasi Algoritma Fast (Features From Accelerated Segment Test) Corner Detector Untuk Pengenalan Alat Musik Tradisional Kabupaten Kuningan Berbasis Augmented Reality. *Nuansa Informatika*, 15(1), 81. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i1.3906>
- Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122–130. <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i3.330>
- Saputra, H., Khasanah, F. N., Apriana, W. I., & Kurniawati, W. (2024). Pengembangan Konsep Sistem Tata Surya di Tingkat Sekolah Dasar. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 548–555.
- Sukariada, I. K., Juliana Eka Putra, I. G., & Purnama, I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3D Studi Kasus Sd Negeri 4 Padangkerta. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(1), 910–917. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i1.8896>
- Yuhano, & Faisal Akbar. (2024). Development of Augmented Reality Application

as An Educational Media for Visitors to Museum Pusaka Keraton Kasepuhan Cirebon Using Object Tracking Method and Fast Corner Detection Algorithm Based on Android. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 13(1), 116–129. <https://doi.org/10.23887/janapati.v13i1.68925>

Yusup, I., Rizal, A., & Heryana, N. (2021). Implementasi Algoritma FAST Pada Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Candi Jiwa Berbasis Augmented Reality (Studi Kasus: SMAN 1 Telagasari). *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(2), 178–191. <https://doi.org/10.31539/intecom.v4i2.2563>

Yusupa, A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Marketing (ARM) Menggunakan Algoritma Fast Corner Sebagai Media Promosi Produk Furniture Pelaku Usaha. *Jurnal Informatika Polinema*, 10(1). <https://doi.org/10.33795/jip.v10i1.1516>

