

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S., Tosida, E. T., & Maesya, A.** (2019). Integrasi Simulasi Dalam Augmented Reality Pada Sistem Pernapasan Manusia. *Komputasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Dan Matematika*, 16(1), 213226. <https://doi.org/10.33751/komputasi.v16i1.1592>
- Bagus, M. Z., Fajar, A. F., & Shani, N. M.** (2019). Perancangan User Interface Untuk Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media MENGAJARKAN SALAT UNTUK Mengajarkan Salat Untuk Anak Usia 4-8 Tahun. *Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 01(01), 13. <https://journalkreatif.sttbandung.ac.id/index.php/files/article/download/6/6>
- Karlitasari, L., Situmorang, B. H., Prajuhana Putra, A., Sabrina, A., Randika, D.,** Studi Ilmu Komputer, P., Pakuan Jl Pakuan, U., Bogor Tengah, Ke., & Bogor, K. (2022). *VIRTUAL TOUR CAMPUS SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI MASA PANDEMIK COVID-19*. 19(1), 16–24. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/komputasi>
- Khoirunnisa, S. E., Rahayu, S., & Natalia, N.** (2020). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Program Studi Teknik Komputer Politeknik Sukabumi Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur. *SEMNASTERA (Seminar Nasional Teknologi Dan Riset Terapan)*, 2, 81–86.
- Maryana, S., & Mulyana, I.** (2018). Penerapan virtual reality pada media promosi. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 19–24.
- Mulyana, I., Suriansyah, M. I., & Akbar, J.** (2018). Implementasi Natural Feature Tracking Pada Pengenalan Mamalia Laut Berbasis Augmented Reality. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia, 2018*, 13–18.
- Murdaningtyas, C. D., Satriaputra, F. N., & Astin, N.** (2021). Augmented Reality untuk Video Stereoscopic Pencak Silat. *JST (Jurnal Sains Terapan)*, 7(2), 15–25. <https://doi.org/10.32487/jst.v7i2.1195>
- Novamizanti, L., de Lima, N. V., & Susatio, E.** (2019). Sistem Pengenalan Wajah 3D Menggunakan ICP dan SVM. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 601. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661609>
- Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Desain dan Bisnis Bali, I.** *PERANCANGAN FILTER INSTAGRAM BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN FACE MASK SPARK AR PADA AKUN NEW MEDIA COLLEGE I Komang Angga Maha Putra 1).*

- Studi, P., Multimedia, T., Teknik, J., Dan, I., & Jakarta, P. N.** (2021). *Pembuatan aset environment dan fitur ar iklan layanan masyarakat kota depok mengenai program vaksinasi covid-19 menggunakan animasi 3d.*
- Sugiono, S.** (2021). Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Augmented Reality di Perangkat Mobile dalam Komunikasi Pemasaran. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), 1. [https://doi.org/10.31504/komuni\\_ka.v10i1.3715](https://doi.org/10.31504/komuni_ka.v10i1.3715)
- Sufiatmi, Astriani, & Prawita.** (2020). *The Use Of Augmented Reality In a Virtual Make-Up Trial Application.*
- W, Hadikurniawan., & E, Winarno .** (2014). *Model Deteksi Wajah (Face Tracking) Dan Pengukuran Jarak Wajah (Distance Estimation ) Secara Realtime Menggunakan 3D Stereo Vision Camera Untuk Face Robotic System.*