

## DAFTAR PUSTAKA

---

- [1] <https://regional.kompas.com/read/2022/01/31/125724378/daftar-34-provinsi-di-indonesia-dan-luas-wilayahnya>
- [2] V. Yesmaya, J. Dekapaswan, K. Aspuruu, dan I. Prasetyo, "Perancangan aplikasi ensiklopedia menggunakan augmented reality berbasis Android," *Jurnal Telematika ITHB*, hlm. 27-32, 2019.
- [3] Roedavan. (2014). *Augmented Reality. Chapter II*. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/56545/Chapter%20II.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- [4] A. Prasetio, N. NURHADI, and M. MULYADI, "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Pada SD Negeri 139/IV Kota Jambi," *J. Process.*, vol. 14, no. 2, pp. 94–104, 2019.
- [5] <https://www.statista.com/statistics/591181/global-augmented-virtual-reality-market-size/>
- [6] Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9 (2), 227-232.
- [7] Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13 (2), 174183.
- [8] Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1 (1).
- [9] <https://dailysocial.id/post/perkembangan-dan-potensi-teknologi-vr-dan-ar-di-indonesia>
- [10] <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d>
- [11] P. D. K, "Mengenal Adobe XD (Experience Design), Aplikasi Desain Antarmuka Buatan Adobe.Inc," *kompasiana*, 2016. [Online]. Available:

- <https://www.kompasiana.com/prdnyk/573afb7f44afbda70d8d0675/mengenal-adobe-xd-experience-designaplikasi-desain-antarmuka-buatan-adobeinc>.
- [12] <https://biztechacademy.id/fungsi-microsoft-visual-studio/>
- [13] <https://creativecommons.or.id/2018/08/Konten-Format-Model-3-Dimensi-Berilsensi-CC-di-Platform-Sketchfab/>
- [14] R. Syuhada, "Implementasi Augmented Reality pada Pengenalan Alat Olahraga Hockey Sebagai Pendukung Sarana dan Prasarana Olahraga Berbasis Android," 2018.
- [15] S. F. Salmon, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, "Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket," vol. 12, no. 1, pp. 1–9, 2017.
- [16] <https://www.unileverfoodsolutions.co.id/id/inspirasi-chef/ragam-selera-di-restoran-indonesia/sejarah-kuliner-nusantara-memanja-lidah-berabad-lamanya.html>
- [17] <https://kumparan.com/kabar-harian/pengertian-makanan-khas-daerah-dan-ciri-cirinya-1wigko9fpIE/full>
- [18] <https://www.gramedia.com/literasi/makanan-fungsional/>