

DAFTAR PUSTAKA

P. A. M. Putra , I. G. M. Darmawiguna , G. A. Pradnyana., “*Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Teknik Dasar Olahraga Bulutangkis,*” Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), Volume 6, Nomor 3, 2017, ISSN 2252-9063.

I. G. A. B. H. A. Pradipta , I. G. M. Darmawiguna , G. A. Pradnyana., “*Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Pengenalan Dan Teknik Dasar Bola Basket,*” Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), Volume 6, Nomor 3, 2017, ISSN 2252-9063.

E. I. Yuwono , T. Antonio., “*Studi Format Audio dan Teks Untuk Modul Speech to Text,*” JUISI, Vol. 01, No. 01, Februari 2015, ISSN: 2460-1306

F. S. Rahmana, Yuhefizarb., “*Aplikasi Virtual Kata Untuk Komunikasi Penyandang Tunarungu Berbasis Android,*” Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi (JURNAL RESTI), Vol. 1, No. 2 (2017), pp 99 – 105, ISSN Media Elektronik : 2580-0760

R. Kustijono , S. R. Hakim., “*Pengaruh Intensitas Cahaya Dan Jarak Pada Sistem Augmented Reality Objek Animasi,*” Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya (JPFA), Vol 4 No 2, Desember 2014, ISSN: 2087-9946.

I. G. P. Bagus, Naramas, W. Prayoga, I. K. R. Arthana, I. G. M. Darmawiguna., “*Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Teknik Dasar Prenatal Yoga,*” Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika (SENAPATI), Ke-8, Bali, 09 September 2017, ISSN 2087-2658.

I. B. M. Mahendra., “*Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia Sdk,*” Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana, Vol. 9, No. 1, April, 2016 ISSN 1979 – 5661.

JeFrizal, Jaroji, A. Tedyyana., “*Aplikasi English Teacher Sebagai Alat Bantu Belajar English Conversation Berbasis Android dengan Menerapkan Voice Recognition,*” Jurnal Inovtek Polbeng - Seri Informatika, Vol. 2, No. 2 , November 2017, ISSN : 2527-9866.

Buchori, A. D. Hartanto., “*Rancang Bangun Web Sebagai Media Promosi Dan Konsultasi Pada Klinik Rumah Terapi Cedera Olahraga Dan Kebugaran,*” Jurnal Ilmiah DASI, Vol. 15, No. 02, Juni 2014, hlm 7 – 13, ISSN: 1411-3201.

R. Budiman, I. Kuswardayan, D. Sunaryono., “*Integrasi Kinect dan Unreal Development Kit Menggunakan Kerangka Kerja OpenNI Pada Studi Kasus Game Berbasis Interaksi Gerakan,*” Jurnal Teknik ITS, Vol. 1, No. 1, (Sept. 2012), A-208, ISSN: 2301-9271.

A. Imario, D. W. Sudiharto, E. Ariyanto., "Uji Validasi Suara Berbasis Pengenalan Suara (Voice Recognition) Menggunakan Easy Vr 3.0.," Prosiding SNATIF, Ke -4, Tahun 2017, ISBN: 978-602-1180-50-1.

A. B. Nugroho, H. Setyawan, L. A. Basuki., "Pembuatan Prototype Robot Beroda Berbasis Mikrokontroller Dan Sensor Easy Voice Recognition Sebagai Alat Bantu Penderita Disabilitas," Jurnal Teknologi Proses Dan Inovasi Industri, Vol. 2, No. 1, November 2016.

KS. Soegiyanto., "Keikutsertaan Masyarakat dalam Kegiatan Olahraga," Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia, Volume 3, Edisi 1, Juli 2013, ISSN: 2088-6802

A. Noertjahyana, R. Adipranata., "Implementasi Sistem Pengenalan Suara Menggunakan Sapi 5.1 Dan Delphi 5," Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra.

Y. Haditya, I. P. A. Griadhi., "Hubungan Faktor Penghalang Berolahraga Terhadap Tahap Perilaku Olahraga Berdasarkan Model Transteori Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Di Denpasar," E-Jurnal Medika, Vol. 6 No.1, Januari, 2017, ISSN: 2303-1395

Y. C. Buana, F. Aji ., " Arasion (Augmented Reality For Anatomy Study With Speech Recognition)," Program Studi Diploma III Teknik Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Sebelas Maret.

S. Wibowo., "Perancangan Aplikasi Latihan Fitness Untuk Pemula Berbasis Multimedia," Skripsi, Yogyakarta: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pgri Yogyakarta.

M. R. Saifuddin, S. Winardi., "Pintu Pagar Otomatis Dengan Kontrol Suara Berbasis Smartphone Android," Jurnal Link, Vol 22, No. 1, 2015, ISSN 1858-4667.

G. Perrin, "Design For Sport. Butterworths Design Series," pp. 65-69, 1981.

G. Melissa., "Pencocokan Pola Suara (Speech Recognition) Dengan Algoritma Fft Dan Divide And Conquer," Makalah If2251 Strategi Algoritmik, 2008.

M. Nababan, Kevin, A. Wijaya., "Perancangan Aplikasi Member Fitnes Berbasis Android," Jurnal Mantik Penusa, vol. 3, pp. 82-87, 2019.

F. Borko., "Handbook of Augmented Reality".

R. S. Ernawat, E. W. Hidayat, A. Rahmatulloh., "Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android", Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, vol. 3, pp. 512-523, 2017.

- R. T. Azuma ., "A Survey of Augmented Reality," *the MIT Press Journals*, 1997.
- P. Milgram, H. Takemura, A. Utsumi, F. Kishino., "Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum," *SPIE*, 1994.
- R. Prasetia, E. W. Hidayat, R. N. Shofa, ""Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android"," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 4, pp. 478-487, 2018.
- Y. Rahman, E. W. hidayat, R. N. Shofa., "Aplikasi Augmented Reality Mobile Game Ucing Sumput Berbasis Gps Based Tracking," *SIMETRIS*, 2019.
- S. Novita, Chintia, "Rancang Bangun Edugame Berbasis Android dengan Menggunakan Speech Recognition Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak," *Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Global Informatika MDP*, 2013.
- A. F Silvia, , E. Haritman, Mulyadi., " Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino Dan Android.," *ELECTRANS*, vol. 13, pp. 1-10, 2014.
- A. Fauzi., "Perkembangan Android Hingga Versi 7.0 Nougat," 2016.
- T. Witono, R. Susanto., "Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Mobile," p. 2, 2015.
- E. W. Hidayat, A. P. Aldya, P. T. A. Miranti., "Game Adu Muncang Berbasis Android," *Innovation in Research of Informatics*, pp. 13-20, 2019.
- E. W. Hidaya, A. N. Rachman, M. F. Azim., "Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality," *Jurnal Edukasi Penelitian Informatika*, vol. 5, pp. 54-61, 2019.
- A. Solihin, E. W. Hidayat, A. P. Aldya., "Application of the Finite State Machine Algorithm on 2D Platformer Rabbit Games vs Zombies," *Jurnal Online Informatika*, vol. 4, pp. 33-38, 2019.
- M. F. Azim, E. W. Hidayat, A. N. Rachman., "Android Battle Game Based on Augmented Reality with 2D Object Marker," *Jurnal Online Informatika* , vol. Volume 3 No. 2, 12 2018.
- E. W. H. A. N. R. Muhammad Fauzan Azim., "Android Battle Game Based onAugmented Reality with 2D Object Marker," *Jurnal Online Inormatika*, vol. 3, pp. 116-122, 2018.