

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43-50.
- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43-50.
- Akbar, A. A. M. (2017). *Sistem Pemandu Wisata Berbasis Augmented Reality Markerless Memanfaatkan Gps Based Tracking Dengan Platform Android (Studi Kasus: Lokasi Wisata Di Kota Makassar)* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Alfurqon, M. (2021). *Pembangunan Aplikasi Maintenance Service Di Pt. Mitra Buana Koorporindo Berbasis Android* (Doctoral Dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Ardhy, F. (2018). Sistem Informasi Geografis Penyedia Jasa Rumah Kos Berbasis Website (Studi Kasus: Wilayah Kotabumi Lampung Utara). *Jurnal Simada (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, 1(1), 41-50.
- Darmawan, E. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Asynchronous Dalam Perancangan Aplikasi Simulasi Panduan Pecinta Alam Berbasis Android. *Cloud Information*, 3(2).
- Febriansyah, A. L. (2017). *Sistem Informasi Geografis Pemetaan Pembangunan Desa Di Kabupaten Mojokerto Berbasis Web* (Doctoral Dissertation, Universitas 17 Agustus 1945).

- Ginting, S. L., & Juniarto, D. A. (2017). Penentuan Rute Atm Terdekat Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Komputer Dan Informatika (Senaski) 2017* (Pp. 187-188).
- Gozali, H., Santoso, L. W., & Adipranata, R. (2020). Implementasi Aplikasi Penunjuk Lokasi Objek Wisata Kota Surabaya Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Infra*, 8(1), 95-100.
- Gozali, H., Santoso, L. W., & Adipranata, R. (2020). Implementasi Aplikasi Penunjuk Lokasi Objek Wisata Kota Surabaya Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Infra*, 8(1), 95-100.
- Hariadi, R. R., Fikri, I. A., & Herumurti, D. (2017). Navigasi Perangkat Bergerak Di Lingkungan Its Menggunakan Platform Wikitude. *Juti: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(1), 26-34.
- Kusuma, I. (2017). *Pemetaan Asrama Mahasiswa Daerah Berbasis Gis Dengan Algoritma Dijkstra Studi Kasus Daerah Istimewa Yogyakarta* (Doctoral Dissertation, Stmik Akakom Yogyakarta).
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika: Research Of Science And Informativ*, 4(1), 54- 65.
- Maldanop, A. H., Nurhidayati, Y., & Ibrahim, A. (2017). Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Pemakaian Ruang Kelas Pada Kampus Fasilkom Unsri Berbasis Android. *Jsi: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 9(2).
- Maulana, M. R., Kamal, M. R., & Kurniawan, I. (2017). Perancangan Augmented Reality Pada Aplikasi Pemandu Wisata Kota Pekalongan Berbasis Virtual Location Based Service. *Sens 3*, 1(1).
- Masykur, F. (2014). Implementasi Sistem Informasi Geografis Menggunakan Google Maps Api Dalam Pemetaan Asal Mahasiswa. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 5(2), 181-186.

- Moehamad Ramdhan, I. (2020). *Penerapan Marker Base Trcking Pada Augmented Reality Colouring Berbasis Android* (Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi).
- Naqiyah, S., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Augmented Reality Pengenalan Laboratorium Ftki Universitas Nasional Dengan Tracking Based Navigation. *Justin (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 8(1), 116-120.
- Nugraha, A. (2020). *Pembangunan Sistem Informasi Dan Navigasi Rute Pendakian Berbasis Android* (Doctoral Dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- Pradana, Y. D., Ardiantoro, L., & Zahara, S. (2019). *Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pada Universitas Islam Majapahit* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Majapahit).
- Puad, L. (2017). Pemanfaatan Google Maps Api Dalam Pemetaan Desa Wisata Di Indonesia Berbasis Website. *Jurnal Akademika*, 9(2), 60-63.
- Putra, H. R. R., & Fauzan, M. A. (2021). Geo Navigasi: Petunjuk Arah Dan Informasi Berbasis Augmented Reality Pada Museum Geologi (Studi Kasus Gedung Museum Geologi). *Eproceedings Of Applied Science*, 7(5).
- Rahmanto, Y., & Hotijah, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Geografis Kebudayaan Lampung Berbasis Mobile. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19-25.
- Romadhon, E. N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2017). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sel Penyusun Jaringan Pada Sistem Gerak Dalam Mata Pelajaran Biologi (Studi Kasus: Sma Negeri 7 Pontianak). *Justin (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(2), 89-92.

- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan It*, 2(1), 6-12.
- Setiawan, A., Nining, S., & Laksana, T. G. (2017). Persebaran Lokasi Praktek Bidan Melalui Penerapan Sistem Informasi Geografis Menggunakan Metode Clustering. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 2(1).
- Siregar, C. A. (2021). Pengembangan Multimedia 3d Sebagai Sarana Praktikum Alat Ukur Dan Pengukuran Dengan Proses Modeling Berbasis Virtual Reality (Vr) (Doctoral Dissertation, Politeknik Negeri Sriwijaya).
- Surahman, S., & Setiawan, E. B. (2017). Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *Ultima Infosys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 8(1), 35-42.
- Syam, F. H., & Nurhayati, H. S. A. Penilaian Lanskap Kota Medan Untuk Pengembangan Wisata Sejarah.
- Tampubolon, I. I., & Rahanra, N. (2017). Sistem Deteksi Keberadaan Ikan Dengan Gps Guna Meningkatkan Pendapatan Nelayan Di Kabupaten Nabire. *Jurnal Fateksa: Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(2), 43-49.
- Tijaniyah, T., Herlina, A., & Sulistiyanto, S. (2018). Mobile Gis Sebaran Pabrik Gula Di Provinsi Jawa Timur. *Metik Jurnal*, 2(2), 53-57.
- Triwibowo, M. A. (2018). *Pembangunan Aplikasi Religiositas Berbasis Mobile* (Doctoral Dissertation, Uajy).
- Tujni, B. (2016). Perancangan Sistem Informasi Geografis Pertanian Dan Perkebunan Di Kabupaten Muara Enim Berbasis Web. *Jurnal Informatika Global*, 7(1).
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Prosisko: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem*

*Komputer, 4(2).*

Zilzikra, F. G. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi 3d Blender Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik (Studi Pada Smk Kemala Bhayangkari 1 Jakarta Timur) (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta)

