

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, Tarmin, and Bambang Plasma Sati. 2020. "Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran." *Media Jurnal Informatika* 11 (1): 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>.
- Andi, Juansyah. 2015. "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android." *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)* 1 (1): 1–8.
- Asry, Asyraful Insan. 2019. "Penerapan Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Pada Maket Rumah Virtual." *Ainet: Jurnal Informatika* 1 (2): 52–58. <https://doi.org/10.26618/ainet.v1i2.2294>.
- Indriani, Riana, Bayu Sugiarto, and Agus Purwanto. 2016. "Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia." *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 73–78.
- Ir. Muhammad Aswin, MT., Rachmania Nur Dwitiyastuti., Adharul Muttaqin, ST., MT. 2013. "Pengoreksi Kesalahan Ejaan Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Levenshtein Distance." *Jurnal Mahasiswa TEUB* 1: 1–6.
- Irsan Pueng, Virginia Tulenan, and Xaverius B. N. Najoran. 2020. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Rumah Adat Bolaang Mongondow." *Jurnal Teknik Informatika* 15 (4): 1–12.
- Ngongoloy, Bryant R.S., Yaulie D.Y. Rindengan, and Sherwin R.U.A. Sompie. 2018. "Virtual Tour Instansi Pemerintahan Kabupaten Minahasa Tenggara." *Jurnal Teknik Informatika* 13 (1): 1–6. <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20764>.
- Ningrum, Rahma Farah, and Dwina Kuswardani. 2017. "Perancangan Multimedia Pengenalan Objek Wisata Di Daerah Sumatera Barat." *Jurnal* 7 (1): 2089–5615.
- Sutrisno, Eko. 2019. "Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Menggunakan Visual Studio." *Society* 2 (1): 1–19.
- Yuliawati, Dona, Sushanty Saleh, and . Indera. 2018. "Prototype Pengadaan Dan Distribusi Barang Pada Waralaba Fried Chicken Dan Burger Lampung." *SIMADA (Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data)* 1 (1): 61. <https://doi.org/10.30873/simada.v1i1.1115>.
- Rosandy, T., -, H., & Zaini, T. (2019). Augmented Reality Wisata Monumen Bersejarah Lampung Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika*, 19(1), 31–35. <https://doi.org/10.30873/ji.v19i1.1445>

Ginting, T. W., Tulenan, V., & Wowor, H. (2016). Pengenalan Gedung Kampus Universitas Sam Ratulangi Dengan Pemanfaatan Augmented Reality Dan Layanan Berbasis Lokasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
<https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.13754>

MUAFIAH, A. F. (2019). No TitleEΛENH. *Ayan*, 8(5), 55.

http://p2k.unimus.ac.id/id1/3058-2937/Kepaksian-Sekala-Brak_41700_kepaksian-sekala-brak-unimus.html

<https://www.pariwisatalampungbarat.com/2020/04/kerajaan-adat-paksi-pak-sekala-brak-i.html>