

DAFTAR PUSTAKA

- Budi Mulyono, E., Purnama, B., Sistem Informasi, J., & Jendral Sudirman Thehok, J. (2019). Sistem Informasi Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Green Photography Jambi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, 1(4), 317–330. <http://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/misi/article/view/166>
- Damara, M. A., Kustiono, K., & Sukirman, S. (2018). Pengembangan Rancangan Pameran Virtual Berbasis Media Augmented Reality. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 6(1), 33–40. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v6i1.21213>
- Frialdo, D., & Hendriyani, Y. (2022). Perancangan Aplikasi pengenalan alat musik Tradisional Sumatera Barat Dengan Marker-Based Augmented Reality. *Teknik Komputer Dan Informatika*, 1(2), 63–71. <http://jteki.ppj.unp.ac.id>
- Hasyim, N., & Senoprabowo, A. (2019). Perancangan Ruang Pamer Digital Dalam Media Virtual Reality Sebagai Upaya Menyediakan Ruang Pamer Interaktif. *Gestalt*, 1(1), 103–112. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v1i1.24>
- Industri, F. T., Gunadarma, U., Margonda, J., No, R., & Kunci, K. (2020). Analisa dan Perancangan Markerless Augmented Reality Application Rumah Adat Minangkabau dengan Menggunakan Metode Prototyping Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 19(3), 443–454. <https://doi.org/10.32409/jikstik.19.3.70>
- Komputer, J. T., Harapan, P., & Tegal, B. (2018). *Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web*. 03(01), 126–129.
- Musholiha, N. R. (2021). Desain Virtual Digital Gedung Pameran Universitas Trisakti. *AGORA: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah Arsitektur Usakti*, 19(2), 67–79. <https://doi.org/10.25105/agora.v19i2.9721>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development

- Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nazhar, R. D., & Rosid, Y. S. (2020). Penyajian Ruang Pameran Sejarah Berteknologi Augmented Reality pada Museum Gedung Sate Bandung. *Waca Cipta Ruang*, 6(1), 13–18. <https://doi.org/10.34010/wcr.v6i1.4193>
- 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.
<https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Rachmanto, A. D., & Noval, M. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D*, IX(1), 29–37.
- Rahayu, N. (2019). Pembuatan Aplikasi 3D Benteng Marlborough Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Promosi. *Jurnal Teknik Dan Informatika*, 6(1), 37–41.
- Rosa & Salahuddin, 2013. (2013). UML, Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram. In *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur*.
- Tjiptanata, R. A., Gunawan, M., Informatika, J. T., Industri, F. T., & Gunadarma, U. (2013). *Visualisasi Stand Pameran Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Openspace3D*.
- Ulva, A. F. (2022). *VISUALISASI 3D PAMERAN DENGAN KONSEP VIRTUAL REALITY BERBASIS WEB DAN MOBILE*. 68–80.
- Endah Wulansari, O. D., Zaini, T., & Bahri, B. (2013). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika Darmajaya*, 13(2), 169–179.
- Nurhasan, U., Amalia, E. L., Harijanto, B., Informasi, J. T., & Malang, P. N. (2020). Pemodelan Konten Augmented Reality Dalam. *Jurnal Informatika*, 20(1), 30–40.
- 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>