

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, R., Megawaty, D.A., Satria, M.N.D., 2021. PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK KOLEKSI KAIN TAPIS (STUDY KASUS: UPTD MUSEUM NEGERI PROVINSI LAMPUNG). *J. Teknol. Dan Sist. Inf.* 2, 1–7. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.831>
- Bustomi, A., Asri, S.D., 2019. Aplikasi Visualisasi 3d Bangunan Sebagai Media Promosi (Studi Kasus: Universitas Mercu Buana Kampus Jatisampurna Bekasi) 3d Building Visualization Application As A Media Promotion (Case Study : Mercu Buana University, Jatisampurna Bekasi).
- Gilang Hermawan, 2023. AUGMENTED REALITY PENGENALAN CAGAR BUDAYA LAMPUNG BERBASIS ANDROID | Jurnal Teknologi Pintar [WWW Document]. URL <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/447> (accessed 1.14.24).
- Kurniawan, D.A., Sugiarto, B.A., Najoan, X.B.N., 2019. Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi. *J. Tek. Inform.* 14, 291–302. <https://doi.org/10.35793/jti.14.3.2019.24146>
- Muhammaf Arifin, 2021. PENGENALAN JENIS-JENIS FAUNA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE AR (AUGMENTED REALITY) | Jurnal Portal Data [WWW Document]. URL <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/8> (accessed 1.14.24).
- 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. *J. Transform.* 14, 86–91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Putra, D.J., Hasyim, A., Nurmalisa, Y., 2018. Implementasi Peraturan Daerah Provinsi Nomor 02 Tahun 2008 Tentang Pemeliharaan Kebudayaan Lampung

(Journal:eArticle). J. Kult. Demokr. Lampung University.

Ramadhan, A.F., Putra, A.D., Surahman, A., 2021. APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). J. Teknol. Dan Sist. Inf. 2, 24–31. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.840>

Rosaly, R., Prasetyo, A., Kom, M., 2019. Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan.

Syani, M., Rahman, F., 2019. VIRTUAL TOUR INTERAKTIF PANORAMA 360° BERBASIS WEB DI POLITEKNIK TEDC BANDUNG STUDI KASUS PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA. J. TEDC 11, 60–65.