

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mesterjon, "IMPLEMENTASI PERANCANGAN BANGUNAN MENGGUNAKAN APLIKASI GOOGLE," *Jurnal Media Infotama*, vol. 8, no. 2, pp. 170-183, 2012.
- [2] R. Harsalinda and P. H. Wijayati, "VISUALISASI SEBAGAI UPAYA UNTUK MEMAHAMI MATERI TEORITIS DI DALAM PERKULIAHAN," *Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesian*, vol. 2, no. 1, pp. 1-14, 2018.
- [3] F. Armansyah, S. and S. , "Multimedia linteraktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi," *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 2, no. 3, pp. 224-229, 2019.
- [4] A. I. F. B. "Proses Visualisasi Sistem Operasi Berbasis Multimedia dengan Metode Kognitif," *Jurnal IC-Tech.*, vol. 10, no. 2, pp. 52-59, 2015.
- [5] M. F. Akbar, N. Amallia and G. Gozali, "PERAN KOMUNIKASI ORGANISASI TERHADAP PRODUKTIVITAS KERJA PEGAWAI," *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, vol. V, no. 2, pp. 51-58, 2017.
- [6] A. Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- [7] S. Asmiatun, N. Wakhidah and A. N. Putri, "Penerapan Teknologi Augmented Reality dan GPS Tracking Untuk Mendeteksi Jalan Rusak," *deepublish*, 2020.
- [8] W. H. Kristiyanto and Y. P. Pradana, *A to Z Pembuatan Dengan Mudah Aplikasi Android Game Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Unity*, Yogyakarta: Gava Media, 2021.
- [9] r. Pueng, V. Tulenan and X. B. N. Najoran, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Rumah Adat Bolaang Mongondow," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 15, no. 4, pp. 345-356, 2020.
- [10] M. F. Akbar, D. and H. Sulistiani, "GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN LANGKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTII)*, vol. 7, no. 2, pp. 275-282, 2020.
- [11] F. Yulianto, Y. T. Utami and I. Ahmad, "GAME EDUKASI PENGENALAN BUAH-BUAHAN BERVITAMIN C," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika* , vol. 7, no. 3, pp. 242-251, 2018.

- [12] M. A. Assuja and I. S. Suwardi, "3D coordinate extraction from single 2D indoor image," in *2015 International Seminar on Intelligent Technology*, Surabaya, 2015.
- [13] I. B. Made Mahendra, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUFORIA SDK," *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. IX, no. 1, pp. 1-5, 2016.
- [14] R. Indriani, B. Sugiarto and A. Purwanto, "PEMBUATAN AUGMENTED REALITY TENTANG PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID," *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, pp. 4.7-78, 2016.
- [15] E. Maiyana, "PEMANFAATAN ANDROID DALAM PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN DOA," *JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA : Research of Science and Informatic*, vol. 4, no. 1, pp. 54-67, 2018.
- [16] . J. Karman, H. Mulyono and T. Martadinata, A., *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*, Sleman: Deepublish, 2019.
- [17] C. R. Saputra, "Metode Marker Base Tracking untuk Pemasaran Furniture Menggunakan Aplikasi Augmented Reality," *Repository Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya* , 2020.
- [18] T. Seprizal, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN WISATA PANTAI PAHAWANG LAMPUNG," *Repository Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya* , 2024.
- [19] F. Z. Adami and C. Budihartanti, "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN BERBASIS ANDROID," *JURNAL TEKNIK KOMPUTER AMIK BSI*, vol. II, no. 1, pp. 122-131, 2016.
- [20] R. N. DWITYASTUTI, "PENGOREKSI KESALAHAN EJAAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN METODE LEVENSHTAIN DISTANCE," *Sarjana thesis*, pp. 1-40, 2013.
- [21] R. D. Eka Putra, A. F. Ramadhan, M. Y. Fadillah and C. Iuliano, "Rancang Bangun Multiplayer Fighting Game Sederhana Berbasis Website Dengan HTML5 Canvas Menggunakan Metode Pengembangan MDLC," *esearchgate.net*, pp. 1-12, 2020.
- [22] R. F. Ningrum and D. Kuswardani, "Perancangan Multimedia Pengenalan Objek Wisata Di Daerah Sumatera Barat," *Jurnal Format*, vol. 6, no. 2, pp. 1-10, 2017.
- [23] R. A. S. and M. S. , *Rekayasa perangkat lunak : terstruktur dan berorientasi objek*, Bandung: Informatika Bandung, 2018a.

- [24] R. A. S. and M. S. , *Rekayasa perangkat lunak : terstruktur dan berorientasi objek*, Bandung: Informatika Bandung, 2018b.
- [25] R. D. Saputra and Y. Arkhiansyah, "PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI INTERAKTIF UNTUK ANAK PADA MATA PELAJARAN MATEMATKA BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE ADDIE," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 2, pp. 2177-2181, 2024.
- [26] M. Munir, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KOMPETENSI DASAR REGISTER BERBASIS INKUIRI TERBIMBING," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 22, no. 2, pp. 184-190, 2014.
- [27] E. C. Yani, B. Susilo and F. F. Coastera, "Rancang Bangun Aplikasi Edugame Slider Puzzle Keanekaragaman Budaya Bengkulu Dengan Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm).," *Rekursif : Jurnal Informatika*, vol. 4, no. 3, pp. 257-269, 2019.
- [28] F. D. Bima Sakti Putra, R. Umar and S. , "VISUALISASI MUSEUM MUHAMMADIYAH MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY," *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*, vol. XI, no. 1, pp. 81-89, 2020.
- [29] Y. H. Firdaus, J. Jaenudin and H. Fajri, "Pengenalan Objek Museum dan Monumen PETA Menggunakan Markerless Augmented Reality Berbasis Android," (*JUSS*) *Jurnal Sains dan Sistem Informasi*, vol. III, no. 2, pp. 1-16, 2020.
- [30] O. W. Purasa, S. R. Sompie and V. Tulenan, "VIRTUAL RESTORASI PADA OBJEK MUSEUM PROVINSI SULAWESI UTARA BERBASIS AUGMENTED REALITY.," *UNSRAT Repository*, pp. 1-10, 15 Juli 2022.
- [31] B. . R. Setya Permana, S. Auliana and A. J. Rosi, "PEMBANGUNAN VIRTUAL MUSEUM BERBASIS VIRTUAL REALITY PADA UPTD TAMAN BUDAYA MUSEUM NEGERI BANTEN," *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, vol. III, no. 1, pp. 467-475, 2023.
- [32] F. I. Bahtiar, "VIRTUAL REALITY TOUR MUSEUM LAMPUNG DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK SIX DEGREE OF FREEDOM," 2023, Bandar Lampung, 2023.