

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Vitono, H. Nasution, and H. Anra, “Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android,” pp. 1–7, 2013.
- [2] J. P. Sari, Ernawati, and A. Erlansari, “Rancang Bangun Aplikasi Layanan Berbasis Lokasi Dengan Penerapan Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android (Studi Kasus: Pencarian Perangkat Daerah Kota Bengkulu),” *J. Rekursif*, vol. 2, no. 2, pp. 81–91, 2014.
- [3] Web Pemerintah Provinsi Bengkulu, “Profil dan Sejarah Bengkulu.” [Online]. Available: <https://bengkuluprov.go.id/profil/sejarah/sejarah-bengkulu/>. [Accessed 12 Maret 2018]
- [4] I. Binanto, *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Publisher, 2010.
- [5] B. Arifitama, *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Bandung: Andi Publisher, 2017.
- [6] R. Y. Prakoso, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Obyek Wisata Candi Prambanan Dengan Menggunakan Stand-Up Computer Desk,” 2013.
- [7] J. F. Loring *et al.*, “Markerless 3D Augmented Reality,” *Architecture*, vol. 17, pp. 173–182, 2003.
- [8] A. Tanoe, “GPS bagi pemula,” *GPS Bagi pemula, dasar-dasar pemakaian sehari-hari*, 2009.
- [9] I. Binanto, “Analisa Metode Classic Life Cycle (Waterfall) Untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia,” *Tek. Inform. Univ. Sanata Dharma, Yogyakarta, Indones.*, no. MAY 2014, pp. 1–6, 2014.
- [10] Y. Yudhanto and A. Wijayanto, *Mudah Membuat dan berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017.
- [11] P. Soepomo, “PEMANFAATAN GOOGLE MAPS API UNTUK

PEMBANGUNAN PASCA BENCANA ALAM BERBASIS MOBILE WEB (Studi Kasus : Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kota Yogyakarta),” vol. 1, pp. 162–171, 2013.

- [12] L. P. Dewi, U. Indahyanti, and Y. H. S, “Pemodelan Proses Bisnis Menggunakan Activity Diagram Uml Dan Bpmn (Studi Kasus Frs Online),” *Informatika*, pp. 1–9, 2010.
- [13] T. Ostrand, “Black-Box Testing,” *Encycl. Softw. Eng.*, pp. 1–6, 2002.
- [14] Risnita, “Pengembangan Skala Model Likert,” *Edu-Bio*, vol. Volume 3, pp. 86–99, 2012.
- [15] M. Shalahudin and A. Rosa, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika, 2013.
- [16] W. Wikitude, “Wikitude.” [Online]. Available: <https://www.wikitude.com/>. [Accessed 14 Juli 2018]
- [17] A. H. Sutopo and F. Masya, *Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- [18] JSON, “Pengenalan JSON.” [Online]. Available: <https://www.json.org/json-id.html>. [Accessed 28 Juli 2018]
- [19] S. T. Hendri Winarto, “Pemanfaatan XAMPP Sebagai Web, Database, dan FTP Server di Sekolah,” *SMKN 1 Pacitan*, 2009.
- [20] B. Sidik, “Framework Codeigniter,” *Bandung Inform.*, 2012.
- [21] A. Solichin, “MySQL Dari Pemula Hingga Mahir,” *Univ. Budi Luhur, Jakarta*, pp. 1–117, 2010.