

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yusuf Aslah. Taufan, Hans F. Wowor, Tulenan. Virginia, "Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan," Vol 11, No 1 (2017), E-Journal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi.
- [2] Habibullah. Muhammad, Mulyanto. Yudi, Sofya. Nora Dery, "RANCANG BANGUN APLIKASI PEMANDU WISATA MUSEUM SUMBAWA BERBASIS ANDROID DENGAN MEMANFAATKAN QUICK RESPONSE CODE (QR CODE)," Vol. 2 No. 2 Juni 2020, Universitas Teknologi Sumbawa.
- [3] F, Hemawanto. F, Thaib. S, Sabiku."Rancang Bangun Aplikasi Edugame Museum Gorontalo Berbasis 3D," *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, vol. 2, no. 2, pp. 10-12, 2017.
- [4] S. L. B. Ginting and F. Sofyan, "Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android," *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. 15, no. 2, pp. 139-154, 2017.
- [5] Permana, Aji Prayudha., Nurhayanti, Oky Dwi., Martono, Kurniawan Teguh. (2016). *Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Pemantauan Titik Reklame Kota Semarang Menggunakan QR-Code Berbasis Android*. Vol. 4 No. 2. e-ISSN: 2338-0403. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer.
- [6] Dedynggego., Mohammad., Affan, Moh. (2015). *Perancangan Media pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira*. Vol. 1 No. 2.p-ISSN: 2777-888, e-ISSN: 25022148. Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer.
- [7] Sari, Irma Permata., Sulisty, Selo., Hantono, Bimo Sunarfri. (2014). *Evaluasi Kemampuan Sistem Pendeteksi Objek Augmented Reality Secara Cloud Recognition*.ISSN: 1907-5022. Seminar Nasional Teknologi Informasi (SNTI).

- [8] A.K.Wahyudi, R. Ferdiana, and R. Hartanto, “Arca : Perancangan Buku Interaktif Augmented Reality pada Pengenalan dan Pembelajaran Candi Prambanan dengan Smartphone Berbasis Android,” Universitas Gajah Mada, 2013.
- [9] S. Nurhayati and M. A. H, “Pembangunan Aplikasi Chatbot Midwify sebagai Media Pendukung Pembelajaran Ilmu Kebidanan Berbasis Android di Stikes Bhakti Kencana Bandung,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 45–52, 2019, doi: 10.34010/komputika.v8i1.1630.
- [10] S. N. Rakhmah, “Pembuatan Aplikasi E-Hadits Pada Smartphone Berbasis Java Eclipse,” *Simnasiptek 2016*, vol. 1, no. 1, pp. 62–72, 2016.
- [11] A. P. Sujana, A. S. Sitanggang, and A. Maselena, “Application of E-transport through android-based ticketing applications,” *J. Adv. Res. Dyn. Control Syst.*, vol. 10, no. 13, pp. 1786–1797, 2018.
- [12] S. T. Safitri and D. Supriyadi, “Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Berbasis Web dengan Metode Waterfall,” *J. Inform. dan Elektron.*, vol. 7, no. 1, pp. 3–8, 2015.
- [13] Juansyah Andi, “PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA),” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [14] K. H. & S. P. S. Nicky, “Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make,” vol. 9,

Sumber dari internet :

- [15] Ferranda. Ellen, 17 Januari 2019. “Sejarah Museum Geologi Bandung Secara Singkat dan Lengkap,” <https://sejarahlengkap.com/bangunan/sejarah-museum-geologi-bandung-secara-singkat/>. Diakses pada Oktober 2020.