

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Belo, "Perancangan Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Cobit 2019 Pada PT Telekomunikasi Indonesia Regional VI Kalimantan.," Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer Prima (JUSIKOM PRIMA), vol. 4, no. 1, pp. 23-30, 2020.
- [2] N. a. W. W. A. D. Febriani, "Perilaku konsumen di era digital: Beserta studi kasus.," p. 2019.
- [3] M. F. Zein, "Panduan Menggunakan Media Sosial untuk Generasi Emas Milenial," 2019.
- [4] M. I. Ghazali, "Pengembangan Peta Interaktif Tiga Dimensi Gedung Rektorat Institut Teknologi Sepuluh Nopember Menggunakan Unity3d Engine," Jurnal Teknik ITS, vol. 4, no. 1, pp. A113-A118, 2015.
- [5] E. H. S. a. E. F. N. F. Rusnandi, "Implementasi augmented reality (ar) pada pengembangan media pembelajaran pemodelan bangun ruang 3D untuk siswa Sekolah Dasar.," INFOTECH journal, vol. 1, no. 2, 2016.
- [6] A. A. M. Akbar, "Sistem Pemandu Wisata Berbasis Augmented Reality Markerless Memanfaatkan GPS Based Tracking Dengan Platform Android (Studi Kasus: Lokasi Wisata di Kota Makassar)," 2017.
- [7] [15] P. E. H. F. a. B. A. N. Muliandhi, Analisa Konfigurasi Jaringan FTTH dengan Perangkat OLT Mini untuk Layanan Indihome di PT. Telkom Akses Witel Semarang., vol. 12, no. 1, pp. 7-14, 2020.
- [8] R. A. S. T. S. R. Y. H. S. Muchammad Chafied, "BROSUR INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY," SEMINAR TUGAS AKHIR, pp. 1-5, Juli 2010.
- [9] E. S. H. SELVIA LORENA BR. GINTING, "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN GEDUNG BARU UNIKOM BERBASIS ANDROID," Jurnal Majalah Ilmiah UNIKOM, vol. 14, no. 2, pp. 283-295, 2016.
- [10] F. S. SELVIA LORENA BR. GINTING, "APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN METODE BASED MARKER AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID," Majalah Ilmiah UNIKOM, vol. 15, no. 2, pp. 139-154, 2018.

- [11] D. I. S. S. Rujianto Eko Saputro, "Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Jurnal Buana Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 153-162, 2 April 2015.
- [12] R. Mursyidah, "Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Rumah Adat dan Benda Bersejarah Aceh," *Jurnal Infomedia*, vol. 2, no. 2, pp. 15-20, 2 Desember 2017.
- [13] B. P. S. Tarmin Abdulghani, "Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran," *Media Jurnal Informatika*, vol. 11, no. 1, pp. 43-50, 1 Juni 2019.
- [14] R. S. W. Sri Dharwiyanti, "Pengantar Unified Modeling Language (UML)," *Kuliah Umum IlmuKomputer.Com*, pp. 1-13, 2003.
- [15] A. K. P. R. S. Arya Pranata, *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.
- [16] K. I. S. K. T. M. Iwan Setya Nugraha, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN PENGENALAN ALAT MUSIK PIANO," *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 2, no. 1, pp. 62-70, 2014.
- [17] H. N. H. A. Heru Vitono, "Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Kalimantan Barat)," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 2, pp. 239-245, 2016.
- [18] Vuforia Developer. Available: <https://developer.vuforia.com>. Diakses 1 Desember 2019.
- [19] S. I. A. Setiawan, "Google SketchUp Perangkat Alternatif dalam Pemodelan 3D," *Ultimatics: Jurnal Teknik Informatika*, vol. 3, no. 2, pp. 6-10, 2011.
- [20] W. H. E. W. Eka Ardianto, "Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender," *Dinamik*, vol. 17, no. 2, 2012.
- [21] M. S. Dewi, "PENGGUNAAN APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN EDITING FOTO BAGI ANAK

- TUNARUNGU," *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, vol. 1, no. 2, pp. 260-270, 2012.
- [22] M. A. S. Stepanus Ardyan, "IMPLEMENTASI ALGORITMA DIJKSTRA DALAM PENCARIAN RUTE TERPENDEK TEMPAT WISATA DI KABUPATEN GUNUNGKIDUL DENGAN PROGRAM VISUAL BASIC," *Unnes Journal of Mathematics*, vol. 6, no. 2, pp. 108-116, 2017.
- [23] D. R. Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 6, no. 1, pp. 661-571, 2014.
- [24] E. Maiyana, "PEMANFAATAN ANDROID DALAM PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN DOA," *JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA*, vol. 4, no. 1, pp. 54-65, 2018.
- [25] A. Juansyah, "PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 1, no. 1, pp. 1-8, 2015.
- [26] R. K. J. B. Latus Hermawan, "Penerapan Algoritma A* pada Aplikasi Puzzle," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, pp. 4-28, 2013.
- [27] H. B., *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2004.
- [28] T. H. S. P. Muhammad Redha, "RANCANG BANGUN APLIKASI WEBGIS PENYEDIA JASA PROPERTI ONLINE BERBASIS VIRTUAL ONLINE TOUR," *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 4, no. 3, pp. 356-360, 2016.
- [29] A. Juansyah, "PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 1, no. 1, pp. 1-8, 2015.