

## DAFTAR PUSTAKA

- Alihusni, W. R., Kahar, S., & Suprayogi, A. 2015. Penyajian Peta Jalur Pendakian Gunung Rinjani Berbasis Platform Android. *Jurnal Geodesi Undip* 4(2):94-100.
- Andriyana et al. 2013. Pembuatan Peta Jalur Pendakian Gunung Merbabu.
- Anggara, M. P. 2019. Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Dekorasi Ruangan dengan Memanfaatkan Teknologi Markerless Augmented Reality. *J-COSINE* 3(1):82-90.
- Annistri, A. 2019. 10 Peralatan Naik Gunung yang Wajib Dibawa. <https://www.cekaja.com/info/ragam-alat-alat-naik-gunung-yang-wajib-dibawa-oleh-pendaki-pemula>. 9 September 2022 (13:45).
- Dawami et al. 2019. Perancangan Promosi Wisata Pendakian Gunung Merbabu Melalui Desa Cuntel
- Januanesbi, G. 2014. Pembelajaran Vulkanologi Secara 3D Berbasis Augmented Reality. *Skripsi*. Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah. Surakarta.
- Mahardika et al. 2019. Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Dekorasi Ruangan *Augmented Reality*.
- Masjhoer et al. 2017. Buku Panduan Praktik Wisata Yang Bertanggung Jawab Dalam Pendakian Gunung.
- Purwanto et al. 2019. Implementasi *Pose To Pose* Pada Simulasi Gerak Panda Berjalan Dengan Teknik *Frame By Frame*.
- Retnowati et al. 2013. Simulasi Self Defense Menghadapi Pembajakan Pesawat Komersial Menggunakan Metode *Frame by Frame*.
- Rizkyaputri, N. S., Sutanta, E., & Sholeh, M. 2021. Blackstone: Aplikasi Augmented Reality Untuk Jenis Batuan Gunung Ireng Dalam Mendukung Pengembangan Objek Geo-Wisata. *Jurnal SCRIPT* 9(1):5-65.
- Wardana et al. 2015. Peta Jalur Pendakian Gunung Rinjani Berbasis Android.
- Wijaya et al. 2018. Game Petualangan 3d Jelajah Puncak Mahameru.