

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F.Z. dan C. Budihartanti. 2016. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, II (1):122-131.
- Agrarian, R. P., Suprayogi, A., dan Yuwono, B. D. 2015. Pembuatan Aplikasi *Mobile GIS* Berbasis Android Untuk Informasi Pariwisata di Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Geodesi Undip*, 1(1), 241-247.
- Android Developers. 2019. *Distribution Dashboard*. <https://developer.android.com/about/dashboards>. 27 April 2020 (21.21).
- Bascha, U. F., Reindrawati, D.Y., Witaningrum, A. M., dan Sumadiko, D. S. 2020. Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Minat Masyarakat dalam Berwisata dan Sosialisasi Penerapan Protokol *New Normal* Saat Berwisata. *Jurnal Abdibas*, 1(6):560-570.
- Borman, R.I. dan Ansori. 2017. Implementasi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Android Pegenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1):1-5.
- Denis, A., Wixon., Barbara, H., Tagarden, D. 2012. *System Analysis and Design with UML Version 2.0: An Object-Oriented Approach Second Edition*. Wiley.
- Filus, Teo. 2017. Pengenalan Bahasa Pemrograman C#. CodePolitan. <https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>. 20 April 2020 (19.34).
- Grubert, J dan R, Grasset. 2013. *Augmented Reality for Android Application Development*. Packt Publishing Ltd. Birmingham.
- Hutahaean. J. 2014. *Konsep Sistem Informasi*, Deepublish, Yogyakarta.

- Iskani. 2015. Pengukuran Skala Guttman Secara Tradisional (Cross-Sectional). *Ejournal Poltektegal*, 5.
- Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lenurra. F., dan D. Pratiwi. 2017. Penerapan teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Apartemen Dengan Metode *Markerless*. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan ke-3*. Universitas Trisakti: 77-83
- Mahastama, A. W. 2016. Pemanfaatan Computer Vision: *Augmented Reality*. http://lecturer.ukdw.ac.id/~mahas/dossier/comvis_08.pdf. 26 November 2020 (11.15).
- Maulana, Dodi. 2014. Efek Model Pembelajaran Sinektik Berbasis Peta Pikiran dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Babalan Kabupaten LAngkat T.A. 2013/2014. Medan: Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Maramis M. I., A. S. Lumenta, dan B. A. Sugiarto. 2016. *Augmented Reality* Pada Aplikasi Android Untuk Memperlihatkan Gedung Fatek. *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, 5(1):40-48.
- Mayashofa. I. S., dan Nashoroh, P. K. 2021. Perencanaan Sistem Digitalisasi Promosi pada Objek Wisata Colo Muria Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 4(3):95-101.
- Muntahanah. R Toyib, dan M. Ansyori. 2017. Penerapan *Teknologi Augmented Reality* Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Jurnal Pseudocode*, IV(1):81-89.
- Oktavia, C.A., R. F. Setiawan, dan A. Christianto. 2019. Perancangan Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Ruang Menggunakan Marker 3D Objects Tracking. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 13(1):53-60.

- Pradana, M. I. W., dan Mahendra, G. K. 2021. Analisis Dampak COVID-19 Terhadap Sektor Pariwisata di Objek Wisata Goa Pindul Kabupaten Gunung Kidul. *Journal of Social Politics and Governance*, 3(2):73-85.
- Putri, A. M., Safitri, M. I., dan Mandasari, R. I. M. 2021. Aplikasi Pengenalan Tempat Wisata di Jawa Timur Berbasis *Augmented Reality*. *E-Proceeding of Applied Science*, 7(5), 1968-1973.
- Pahlevy, Randy, Tesar 2010 Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Beasiswa Dengan Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Skripsi Program Studi Teknik Informatika. Surabaya, Indonesia: Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”.
- Rawis. Z. C., V. Tulenan, dan B. A. Sugiarto. 2018. Penerapan *Augmented Reality* Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *E-Journal Teknik Informatika*, 13(1): 30-37.
- Rifa’il, M., T. Listyorini¹, dan A. Latubessy. 2014. Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android. *Prosiding SNATIF*, Ke-1.
- Rumajar, R., A. Lumenta, dan B. A. Sugiarto. 2015. Perancangan Brosur Interaktif Berbasis *Augmented Reality*. *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, 4(6):1-9.
- Setianto, H. 2019. Pengertian Biodata Menurut Ahli dan Manfaat Besar Membaca Kisahnya. <https://www.heru.my.id/2019/05/biodata-biografi-autobiografi.html>. 11 April 2021 (08:20).
- Setyawan, R.A. dan A. Dzikri. 2016. Analisis Penggunaan Metode *Marker Tracking* Pada *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Jurnal Simetris*, 7(1):295-304.
- Unity. 2018. Vuforia. <https://docs.unity3d.com/Manual/vuforia-sdk-overview.html>. 24 April 2020 (17.24).

- Vuforia. 2019. <https://developer.vuforia.com/>. 24 April 2020 (19.12).
- Wahyudin. S. Wahyudi, dan M. I. A. Robbi. 2015. Visualisasi Masjid Agung Rangkas bitung Berbasis 3D dengan Menggunakan *Google Sketchup & After Effect*. *Jurnal PROSISKO*, 2(2):62-68.
- Wardani. S. 2015. Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* (AR) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak. *Jurnal Dinamika Informatika*,5(1).
- Wimatra. A, Sunardi, R. Khair, I. Idris, dan A. Santosa. 2019. Aplikasi *Augmented Reality* (Ar) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk Dan Bagian Pesawat Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2):212-221.