

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. F., & Anistyasari, Y. (2022). Implementasi Markerless Location-Based dalam Aplikasi Peta Augmented Reality Fakultas Teknik Unesa Berbasis Android. *Journal of Informatics and Computer Science*, 4(1), 117–130.
- Anjasmara, V. M., & Sumitro, A. H. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Masjid Darul Arham Menggunakan Metode V-Model dan UAT (User Acceptance Testing). *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 8(1), 47–58.
- Dwi Nurazizah, H., Aditya Nugraha, D., & Endy Budianto, A. (2023). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Informasi dan Navigasi Di Universitas PGRI Kanjuruhan Malang Berbasis Android. *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, 9(2), 133–142.
- Fahmi, M., Adi, H., & Susetyo, Y. A. (2020). Pemetaan Potensi Bencana di Jawa Tengah Menggunakan Google Maps API dan KML dengan Metode K-Means. *Indonesian Journal of Modeling and Computing*, 3(1), 43–51.
- Hartika Putri, D., Nilogiri, A., & Daryanto. (2021). Aplikasi Pencarian Ruangan Menggunakan Augmented Reality di Gedung Cc Universitas Muhammadiyah Jember. *Jurnal Aplikasi Sistem Informasi dan Elektronika*, 3(2), 58–67.
- Herlambang, T., Yudianto, F., Susanto, F. A., & Anshori, M. Y. (2023). Sosialisasi Penggunaan Software Sistem Navigasi dan Panduan Pesawat Tanpa Awak di SMK PGRI Sukodadi Lamongan. *Jurnal Kemitraan dan Pemberdayaan Masyarakat*, III(1), 51–57. <https://doi.org/10.14414/kedaymas.v3i1.3297>

- Malah, I., Sumual, H., & Rianto, I. (2022). PERANCANGAN SISTEM ABSENSI, TRACKING GURU DAN SISWA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(2), 159.
- Maulidi, A., Prasetyo, T., & Irmiyana, T. (2019). Disain Sistem Navigasi Automatic Identification System (AIS) Transceiver Berbasis Mini Komputer Pada Kapal Nelayan Tradisional Di Madura. *JURNAL INOVTEK POLBENG*, 09(01), 12–17.
- Muhammad, D., Hidayat, E. W., & Putra Aldya, A. (2021). Rancang Bangun Media Informasi Jalur Angkot Kota Tasikmalaya Berbasis Augmented Reality Markerless GPS. *Scientific Articles of Informatics Students*, 4(1), 35–41. <https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais>
- Naqiyah, S., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Augmented Reality Pengenalan Laboratorium FTIK Universitas National Dengan Tracking Based Navigation. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 8(1), 116–120.
- Oktavia, C. A., Nola, A., Kinasih, S., & Maulidi, R. (2020). Pemetaan Outlet Mall Menggunakan Location-Based Augmented Reality Berbasis Mobile. *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi (SISFOTEK)*, 4, 136–140.
- Perkasa, P. (2019). USE OF GLOBAL POSITIONING SYSTEM (GPS) FOR BASIC SURVEY ON STUDENTS PENGGUNAAN GLOBAL POSITIONING SYSTEM (GPS) UNTUK DASAR SURVEY PADA

MAHASISWA. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan BALANGA*, 7(1), 22–33. <https://camargus.com/magazine/231>

Pratama, A. S., & Anwar, K. (2020). Aplikasi Penunjuk Arah Lokasi Kampus STIMATA Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(2).

Putri, A., & Nazhifah, A. (2022). Pemanfaatan Google Earth untuk pemetaan Point of Interest dengan menggunakan Keyhole Markup Language (Studi Kasus di Darussalam dan Lampineung Banda Aceh). *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(1), 16–21. <http://jurnal.utu.ac.id/JTI>

Putu Wahyu Nirmala, B., Nengah Widya, U., & Agung Istri Ita Paramitha, A. (2020). Implementasi Aplikasi Augmented Reality Berbasis Lokasi Untuk Pengenalan Atraksi Wisata di Kota Denpasar. *Jurnal Karya Abdi*, 4, 339–343.

Rahmat, R., & Noviyanti, N. (2021). Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender. *JURNAL TIKA*, 5(3), 86–92. <https://doi.org/10.51179/tika.v5i3.59>

Ramadhanty, E., Tolle, H., & Brata, K. C. (2019). Pengembangan Aplikasi Navigasi menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Perangkat Smartphone berbasis Android (Studi Kasus: Jawa Timur Park 1 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(8), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Rasyid, H., Putra, R., Fauzan, M. A., & Prawita, N. (2021). GEO NAVIGASI: AUGMENTED REALITY BASED DIRECTION AND INFORMATION IN

GEOLOGY MUSEUM (CASE STUDY OF GEOLOGY MUSEUM BUILDING). *e-Proceeding of Applied Science*, 7(5), 2033–2038.

Sinarna, G., & Itje Sela, E. (2023). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Navigasi Berbasis Aplikasi Android. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(1), 224–233.  
<https://doi.org/10.47065/josh.v5i1.4406>

Syam, K. M. P., & Asdiany, D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Panduan Wisata Kota Palopo Menggunakan Augmented Reality Berbasis Location Service. *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, 11(2a), 45–62.  
<https://doi.org/10.47927/jikb.v11i2a.20>

Triambodo, T. A., Sofyan Kholimi, A., & Husniah, L. (2020). Penerapan Augmented Reality Sebagai informasi Dan Navigasi Taman Rekreasi Sengkaling. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 2(5), 553–560.

Wasil, M., Samsu, L. M., & Putra, Y. K. (2020). Sistem Informasi Geografis Untuk Pemetaan Homestay di Lombok Timur Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Teknologi*, 3(1), 15–19.