

DAFTAR PUSTAKA

- Arifitama, B., Syahputra, A., & Cendana, M. (2017). *Pengembangan Peta Interaktif Dengan Memanfaatkan Augmented Reality (Studi Kasus Taman Mekarsari Indonesia)*.
- Cahyanti, D. W. I. A. Y. U., Studi, P., Sejarah, P., Nusantara, U., Guru, P., Indonesia, R., Kediri, U. N. P., & Cahyanti, D. W. I. A. Y. U. (2015). *Study Tentang Keberadaan Candi Bajang Ratu*.
- Dijaya, R., Setia Bintara, W., & Senja Fitriani, A. (n.d.). *Wisata Alam Digital Di Kota Kediri Menggunakan Augmented Reality*.
- Firdaus, Y. H., Jaenudin, J., & Fajri, H. (2020). Pengenalan Objek Museum dan Monumen PETA Menggunakan Markerless Augmented Reality Berbasis Android. *JUSS (Jurnal Sains Dan Sistem Informasi)*, 3(2), 1–16. <https://doi.org/10.22437/juss.v3i2.11036>
- Guntur, A. S. T., Sukamto, A. S., & Muhandi, H. (2019). Augmented Reality Peta Informasi Jalan di Kota Pontianak. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 7(4), 235. <https://doi.org/10.26418/justin.v7i4.24255>
- Ii, B. A. B., & Teori, L. (2014). *No Title*. 9–23.
- Juniati, N., & Tjiptawan, A. (2019). Gapura Wringin Lawang Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Macramé. *Atrat Jurnal Seni Rupa*, 7(3), 262–268.
- Kawasan, P., Lindung, H., Metode Marker, M., Manajemen Informatika, N., & Haryono, D. (2018). *SATIN-Sains dan Teknologi Informasi Penerapan Augmented Reality Pada Informasi Data* (Vol. 4, Issue 2). <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id>
- Kota, P., Tempo, M., Berbasis, D., Memanfaatkan, R., Based, G. P. S., Reality, A., & Location, B. (2021). *(Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains)*. 1–7.
- Lengkong, O., & Soedjarwo, A. (2018). *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi 2018 SENSITEK 2018 STMIK Pontianak* (Vol. 12).
- Lubis, M. D. S., Sinaga, H. F. R. U. A. D. B., Anggraini, E. M., & Saragih, F. S. (2020). Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software CorelDraw. *Jtik*, 4(2), 89–99.
- Mojokerto, D. I. T. (2009). *Potensi wisata budaya situs sejarah peninggalan kerajaan majapahit di trowulan mojokerto*.
- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81–89.

<https://doi.org/10.33369/pseudocode.4.1.81-89>

- Priyo Atmojo, Y., & Gusti Ngurah Darma Paramartha STMIK STIKOM Bali JIRaya Puputan, I. (2014). Pemanfaatan Augmented Reality Pada Sistem Informasi Geografis Kampus Di Bali. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 9(1), 63–74. <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/38>
- Rachmanto, A. D., & Noval, M. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D*, IX(1), 29–37.
- Rori, J., Sentinuwo, S. R., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1), 3–7. <https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.12299>
- Rupa, J. S., Rupa, J. S., Surabaya, U. N., Desain, D. J., & Surabaya, U. N. (2020). *Merancang buku seri infografis untuk membantu pembelajaran biologi kelas IX*. 8, 134–144.
- Setiawan, A. B., Ronny, M. A., & Zahara, S. (2019). *Perancangan Buku Interaktif Pada Pengenalan Dan Pembelajaran Candi Di Mojokerto Berbasis Augmented Reality*.
- Sinaringrum, N. A. (2015). *Studi tentang Candi Brahu:Kajian Terhadap Fungsi Candi*. 1–15.
- Wijonarko, W. W., Sasmito, B., & Nugraha, A. L. (2015). Jurnal Geodesi Undip Jurnal Geodesi Undip. *Analisis Ketertiban Tata Letak Bangunan Terhadap Sempadan Sungai Di Sungai Banjir Kanal Timur Kota Semarang (Studi Kasus : Sepanjang Banjir Kanal Timur Dari Muara Sampai Jembatan Brigjend Sudiarto (STA 0-STA 7))*, 4(April), 86–94.
- Wilayah Penelitian Tabel, Z., & Wilayah Penelitian, Z. (2017). 928X Print) A616. In *JURNAL TEKNIK ITS* (Vol. 6, Issue 2).
- Wulandari, I. A. Y. U. (2019). *Kata Kunci: Strategi, Pengembangan, Daya Tarik Wisata Budaya*. 4, 6–17.
- Setiawan, A. B., Ronny, M. A. & Zahara, S. Perancangan Buku Interaktif Pada Pengenalan Dan Pembelajaran Candi Di Mojokerto Berbasis Augmented Reality. (2019).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.