

## DAFTAR PUSTAKA

- Istanti, "Yogyakarta dan Masa Depan Pariwisata Berbasis Budaya," Detik News, 5 Februari 2020. [Online]. Available: <https://news.detik.com/kolom/d-4886546/yogyakarta-dan-masa-depan-pariwisata-berbasis-budaya>. [Accessed 10 Oktober 2021].
- F. L. Mahfuzh and A. B. Cahyono, "Aplikasi Peta Interaktif Berbasis Teknologi Augmented Reality Kawasan Pariwisata Pulau Bawean," *JURNAL TEKNIK ITS Vol. 6, No. 2 (2017), 2337-3520 (2301-928X Print)*, vol. 6, 2017.
- J. Schmuller, *Sams Teach Yourself UML in 24 Hours*, Third edition, Indianapolis : Sams Publishing, 2004.
- Septri, Elvriilla, " *Augmented Reality Panduan Belajar Sholat Berdasarkan Buku Teks Belajar Sholat Menggunakan Android,*" *Jurnal Teknik Informatika Universitas Gunadarma*, 2011.
- Craig, Alan B, " *Augmented Reality Concepts and Application,*" Elsevier Inc., United States of America, 2013.
- Gregory, K., & Joseph, R., " *Augmented Reality An Emerging Technologies Guide to AR*(First Edit)," Syngress, 2013.
- Rizki, Hariadi, Christyowidiasmoro. (2012). *Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android*, *Jurnal Teknik Elektro. Fakultas Teknologi Industri ITS Surabaya*.
- L. Madden. (2012). *Augmented Reality Browsers for Smartphones: Programming for JUNAIO, LAYAR, and WIKITUDE*, First Edition, vol 1. Wiley Publishing Inc.
- Anita, H. S. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Bentuk Majalah untuk Siswa SMA pada Materi Hidrosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Geografi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gusti, A. D. W. (2016). *Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story "I Cicing Gudig"*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) Volume 5, Nomor 3, Tahun 2016. ISSN 2252-9063.
- Susanna Dwi Yulianti Kusuma. (2018). *Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya Dengan Menggunakan Marker Based Tracking*. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 33 Vol. 3, No. 1, Maret 2018. ISSN 2541-1004.
- Ariawan Djoko Rachmanto and M. Sidiq Noval (2018). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROMOSI UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG MENGGUNAKAN UNITY 3D* . *Jurnal FIKI Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Nurtanio* volume IX, No. 1, Mei 2018. ISSN 2087-2372.

- Wawan Suhandra.. (2018). Implementasi Markerless Augmented Reality Location Based Dalam Pencarian Lokasi Wisata Di Kota Bengkulu. Jurnal Rekursif, Vol. 6 No. 2 Juli 2018, ISSN 2303-0755.
- Didik Kurniawan. (2014). Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Gedung-Gedung di Fmipa Universitas Lampung. Jurnal Komputasi Vol 2 No,2.
- N. Charibaldi dan H. A. Putra. (2011). Aplikasi Untuk Menyembunyikan File Pada Handphone Menggunakan Javame. Jurnal Telematika, vol 8, no. 1, 2011, pp. 9-16