

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2019). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1). <http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>
- Abdulghani, T., & Sembada, R. M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality untuk Memilih Model Kacamata di Central Optikal 165 dengan Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android. *Media Jurnal Informatika*, 13(1). <http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>
- Anwar, A., Nalisa, C. A., Hendrawati, H., Safriadi, S., & Arhami, M. (2022). Aceh's Historic Tourist Attractions: An Augmented Reality-Based Prototype of a Virtual Tour Application. *JOURNAL OF INFORMATICS AND TELECOMMUNICATION ENGINEERING*, 5(2), 502–509. <https://doi.org/10.31289/jite.v5i2.6460>
- El-Said, O., & Aziz, H. (2022). Virtual Tours a Means to an End: An Analysis of Virtual Tours' Role in Tourism Recovery Post COVID-19. *Journal of Travel Research*, 61(3), 528–548. <https://doi.org/10.1177/0047287521997567>
- Firmantoro, K., Anton, & Nainggolan, E. R. (2016). ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, XIII(2), 14.
- Fitriani, L., Destiani, D., & Muhtadillah, H. (2022). A Tourism Introduction Application Using Augmented Reality. *Jurnal Online Informatika*, 7(1), 56. <https://doi.org/10.15575/join.v7i1.817>
- Gusman, T., Sonatha, Y., & Azmi, M. (2018). Pengembangan Aplikasi Informasi Pencarian Sekolah Berbasis Android di Kota Padang. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2(3), 597–603. <http://jurnal.iaii.or.id>
- Hadikristanto, W. (2018). PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS UNITY 3D. *Jurnal SIGMA*, 8, 85–94.
- Hakim, R., Kristiawan, D., Firman, B., & Bayu, A. (2020). AUGMENTED REALITY MEASUREMENT SEDERHANA MENGGUNAKAN OS ANDROID (ARealSure). *Jurnal AMORI*, 1.
- Hutapea, I. J. K., & Riwinoto. (2020). Pengembangan Media Virtual Tour Pada Gedung Teaching Factory Politeknik Negeri Batam. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 4(2). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Karlitasari, L., Situmorang, B. H., Putra, A. P., Sabrina, A., & Randika, D. (2022). VIRTUAL TOUR CAMPUS SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI MASA

- PANDEMIK COVID-19. *KOMPUTASI*, 19(1), 16–24.  
<https://journal.unpak.ac.id/index.php/komputasi>
- Liang, A. W., Wahid, N., & Gusman, T. (2021). Virtual Campus Tour Application through Markerless Augmented Reality Approach. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 5(4), 354.  
<https://doi.org/10.30630/joiv.5.4.743>
- Maharani, M. A. (2018). *Analisa dan perancangan sistem informasi dengan CODEIGNITER dan LARAVEL* (L. Hakim, Ed.; 1st ed.). LOKOMEDIA.
- Maldanop, A. H., Nurhidayati, Y., & Ibrahim, A. (2017). Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Pemakaian Ruang Kelas Pada Kampus Fasilkom Unsri Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 9(2).  
<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Mubarak, A. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI WEB SEKOLAH MENGGUNAKAN UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE) DAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP (PHP HYPERTEXT PREPROCESSOR) BERORIENTASI OBJEK. *Jurnal Informatika Dan Komputer Ternate*, 02(1).
- Pujabaladika, A. H., & Anifah, L. (2020). Marker Based Tracking Augmented Reality pada Brosur Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Informatics and Computer Science*, 01.
- Pujianto, D., Hartati, S., & Permata, N. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI PENGEPUL GETAH KARET DI KABUPATEN OGAN KOMERING ULU BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)* JSIM, 5(1), 57–64.
- Ranawijaya, A., & Iryanti, E. (2017). Analisis Hasil Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Promosi Pariwisata. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 1(3), 260–267.
- Rendi, A., & Handoko, K. (2021). PENERAPAN AUGMENTED REALITY PENGENALAN JENIS OLAHRAGA BERBASIS ANDROID. *JURNAL COMASIE*, 04(06).
- Riesa, R. M., & Haries, A. (2020). VIRTUAL TOURISM DALAM LITERATURE REVIEW. *Jurnal Pariwisata Bunda*, 01(1).
- Rochman, I. K., & Adisusilo, A. K. (2021). APLIKASI VIRTUAL TOUR PENJUALAN PERUMAHAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Information Technology Journal*, 7.
- Rusliyawati, L. R., Wantoro, A., & Nurmansyah, A. (2020). PENERAPAN AUGMENTED REALITY (AR) DENGAN KOMBINASI TEKNIK MARKER UNTUK VISUALISASI MODEL RUMAH PADA PERUM PRAMUKA GARDEN RESIDENCE. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95.  
<https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.654>

- Salam, J., & Fadhli, M. (2020). Pengenalan Aplikasi Kebudayaan Aceh Menggunakan Augmented Reality Pada Pramuwisata Aceh. *Journal of Informatics and Computer Science*, 6(1).
- Soekarno, M., Hamim, P. &, & Rizandi, T. (2022). Virtual Tour Univeristas Bina Darma Berbasis Android. In *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika* (Vol. 3, Issue 1).
- Sulistianingsih, A., & Kustono, D. (2022). Potensi Penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur di Era Pandemi Covid-19. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 7(1), 10–18.
- Syafril, R. S., Redo, H. A., & Jovan, A. (2020). Penerapan Sederhana Virtual Reality dalam Presentasi Arsitektur. *NALARs*, 19, 29–40.
- Tabrani, M., & Pudjiarti, E. (2017). PENERAPAN METODE WATERFALL PADA SISTEM INFORMASI INVENTORI PT. PANGAN SEHAT SEJAHTERA. *Jurnal Inkofar*, 1(2).
- Taufani, A. R., & Rosyid, H. A. (2017). Sistem Tutorial Berbasis Kecerdasan Buatan Pada Proses Pengambilan Keputusan Perawatan dan Perbaikan Gitar. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 1(3), 79–86.
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI APLIKASI AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN PROSES PENGAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>