

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. F. Dewi and M. Ikbal, "Perancangan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Promosi Objek Wisata Berbasis Android," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 179–186, 2022, doi: 10.29408/jit.v5i1.4760.
- [2] W. J. Mekel, S. R. A. Sompie, and B. A. Sugiarto, "Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu," *Tek. Inform.*, vol. 14, no. 4, pp. 455–464, 2019.
- [3] N. Tri Ayunestina, S. Purwanto, and Y. Fitriana, "Implementasi Augmented Reality dalam bentuk Location Based Service (LBS) pada hotel di Kota Pekanbaru berbasis Android," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. 2, pp. 119–128, 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i2.3585.
- [4] A. Muliyanisya, "Penerapan Augmented Reality Pada Media Promosi Pariwisata (Studi Kasus: New Small World)," *J. Inform. dan Teknol. Komput.*, vol. 3, no. 02, pp. 109–116, 2022.
- [5] S. Hayu Apsari and C. Taurusta, "Pengenalan Area Spot Wisata Jakarta Berbasis Augmented Reality," *J. Pendidik. Inform. dan Sains*, vol. 12, no. 1, pp. 101–113, 2023, doi: 10.31571/saintek.v12i1.5985.
- [6] E. W. Fridayanthie, H. Haryanto, and T. Tsabitah, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web," *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 23, no. 2, pp. 151–157, 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.10998.
- [7] A. Mubarak, "Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 2, no. 1, pp. 19–25, 2019, doi: 10.33387/jiko.v2i1.1052.
- [8] S. Mufti Prasetyo, A. Indra Udayana, D. Artha Kusuma, F. Ripai, and Y. Arya Sutaanjali, "Pengembangan Media Penyimpanan Dalam Sistem Berkas: Analisis Dan Implementasi Sistem Berkas, Memori, Hard Disk, Dan SSD", *biikma*, jilid. 2, tidak. 1, hlm. 92–95, Juli 2024.
- [9] S. Wahyudi, "Pengembangan Sistem Informasi Klinik Berbasis Web (Studi Kasus: Klinik SUrya Medika Pasir Pengaraian)," *Riau J. Comput. Sci.*, vol. 06, no. 1, pp. 50–58, 2020.
- [10] M. Rais, "Penerapan Konsep Object Oriented Programming Untuk Aplikasi Pembuat Surat," *PROtek J. Ilm. Tek. Elektro*, vol. 6, no. 2, pp. 96–101, 2019, doi: 10.33387/protk.v6i2.1242.
- [11] Y. Efendi, A. Marinda, and L. Lusiana, "Aplikasi Objek Wisata 3D Augmented Reality Berbasis Mobile," *J. Inform. dan Rekayasa Elektron.*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.36595/jire.v2i1.68.

- [12] R. A. Sahulata *et al.*, “Manajemen Pembatasan Kehadiran Beribadah di Gedung Gereja Berbasis Regulasi Pemerintah Restrictions on Attendance in Church Buildings Based on Government Regulations,” vol. 9, no. 2, pp. 328–339, 2023.
- [13] Y. Akay, H. Mapaly, and K. Palilingan, “Augmented Reality for the Use of Diving Equipment Android Based,” *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 11, no. 3, pp. 173–184, 2022.
- [14] M. Meilin Mongilala, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 4, pp. 465–474, 2019.
- [15] A. Dharmalau, I. Hiswara, and D. Cahya Geovani, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Menggunakan Software Unity 3D Dan Vuforia,” *J. Teknol. Technoscintia*, vol. 15, no. 1, pp. 15–22, 2022, doi: 10.34151/technoscintia.v15i1.3833.
- [16] D. Rasapta, S. Q. Syty, and A. Jabar, “Pengenalan Pemanfaatan Google Sites untuk Pembuatan Web di MI Hidayatull Athfal Gunung Sindur,” *Abdi J. Publ.*, vol. 1, no. 2, pp. 285–289, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- [17] E. Pariyanti, Rinnanik, and Buchori, *Objek Wisata Dan Pelaku Usaha*. 2020.

