

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Wiranata, "Kebutuhan dan Perilaku Pencarian Informasi," 2010. [Online]. Available: <http://funnymustikasari.wordpress.com/2010/>. [Accessed 8 Juni 2022].
- [2] P. M. Yusuf, *Komunikasi Instruksional : teori dan praktek*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010.
- [3] Dinas Perhubungan DKI Jakarta, "Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Perhubungan DKI Jakarta," [Online]. Available: <https://dishub.jakarta.go.id/tupoksi/>. [Accessed 8 Juni 2022].
- [4] H. Hafid, "Peran Dinas Perhubungan Dalam Pengujian Kendaraan Angkutan Barang dan Masyarakat di Wilayah Kota Administrasi Jakarta Utara," *Universitas Prof.Dr.Moestopo*, p. 5, 2020.
- [5] R. Haryadi, "Media Pembelajaran Digestive System Berbasis Augmented Reality," 2017.
- [6] G. Kelly, "Alternative Medicine Review (AMR)," vol. 2, p. 16, 2011.
- [7] R. Machmud, "Peranan Penerapan Sistem Informasi Manajemen Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai Lembaga Perasyarakatan Narkotika (LAPASTIKA) Bollangi Kabupaten Gowa," *Jurnal Capacity STIE AMKOPit Makasar*, vol. 9, no. 3, 2013.
- [8] P. L. Pendit, "Makna Informasi: Lanjutan dari Sebuah Perdebatan" dalam *Kepustakawan Indonesia: Potensi dan Tantangannya*, A. Bangun, Ed., Jakarta: Kesaint-Blanc, 1992.
- [9] C. Safrudin, "Kaitan Antara Data dan Informasi Pendidikan dengan Perencanaan Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 48, no. 10, pp. 311-328, 2004.
- [10] William and Sawyer, *Using Information Teknologi*, Yogyakarta: Andi, 2007.
- [11] Dinas Perhubungan DKI Jakarta, "KA UP PKB Cilincing," 2020. [Online]. Available: <https://dishub.jakarta.go.id/up-pkb-cilincing/>. [Accessed 9 Juni 2022].
- [12] P. S. Warpani, *Pengelolaan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan*, Bandung: Penerbit ITB, 2002.
- [13] Bangun, "Manajemen Transportasi dalam Kajian dan Teori," vol. 8, 2015.
- [14] L. Kamelia, "Perkembangan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Kimia Dasar," *Jurnal Istek*, vol. 9, no. 1, 2015.
- [15] Haryani and Triyono, "Augmented Reality (AR) sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya kepada Masyarakat," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro, dan Ilmu Komputer*, vol. 8, no. 2, pp. 802-812, 2017.
- [16] S. Novita, Y. Djahir and S. Fatimah, "Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Sriwijaya Negara," *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, vol. 2, no. 1, pp. 59-67, 2018.
- [17] L. Flavell, *Beginning Blender: Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design*, Apress.

- [18] A. M. Ryza and Sulartopo, "Media Pembelajaran Desain Grafis di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif," 2015.
- [19] Wahyupjl, "Apa itu Unity 3D," eventkampus, 12 Juli 2018. [Online]. Available: <https://eventkampus.com/blog/detail/1474/apa-itu-unity-3d>. [Accessed 2022 Juni 11].
- [20] Jagad Academy, "Mixamo Animation - Integrasi Unity," 14 September 2020. [Online]. Available: <https://www.jagadacademy.id/2020/09/mixamo-animation-4.html>. [Accessed 11 Juni 2022].
- [21] M. Fernando, "Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity," *Skripsi Program Studi Teknik Informatika: Universitas Klabat Manado*, 2013.