

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adil, A. 2017. *Sistem Informasi Geografis*. Penerbit ANDI: Yogyakarta.
- [2] Alfon, E., Novianty, A. & Nasrun, M. 2012. Perancangan Dan Implementasi Sistem Navigasi Berbasis Augmented Reality Pada Smartphone. *IT Telkom Journal On ICT* 1(1) 78-87.
- [3] Amalia, E. I. 2017. Google Rilis ARCore, Platform AR untuk Android. *Metrotvnews.com*, 30 Agustus 2017 (diakses pada 6 April 2022).
- [4] Atmaji, L., Sutanto, T. & Sumanji, A. 2014. Rancang Bangun Aplikasi Penentuan Lokasi Layanan Umum Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi JSIKA* 3(2): 131-136.
- [5] Aulia, R. 2016. Augmented reality pengenalan rumah adat di Sumatera Utara berbasis android. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.
- [6] Dalimunthe, J.S. 2017. 3d objek bangunan menggunakan augmented reality sebagai media pengenalan bangunan heritage kota Medan kawasan Matsum dan Kesawan. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.
- [7] Hardiansyah, F.F., Setiowati, Y. & Fathoni, K. 2012. Augmented Reality Untuk Mengetahui Fasilitas Umum Berbasis Android. (*Online*).
http://www.academia.edu/download/34049004/7410040752_m.pdf (13 Juli 2022).
- [8] Kamil, A.S. 2015. Pengembangan augmented reality mobile navigation Universitas Jember dengan pendekatan skenario. Skripsi. Universitas Jember.
- [9] Kim, Y. & Kim, W. 2014. Implementation of augmented reality system for smartphone Advertisements. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering* 9(2): 385-392.
- [10] Kurnia, D. 2015 . Mudah Membuat Game dengan Unity 3D (*Online*)
www.academia.edu/11005999/Mudah_Membuat_Game_dengan_Unity3D (8 Juni 2022).
- [11] Lanham, M. 2018. *Learn ARCore – Fundamentals of Google ARCore*. Packt Publishing Ltd: Birmingham.
- [12] Lazuardy, S. 2012. Augmented Reality: Masa Depan Interaktivitas. *Kompas.com*, 9 April 2012 (diakses pada 24 Juni 2022).
- [13] Liu, K., Ma, T. & Motta, G. 2016. XYZ indoor navigation through augmented reality: a research in progress. *2016 IEEE International Conference on Services Computing (SCC)*, pp. 229-306.
- [14] Mapbox, 2018. Mapbox: Explore, Move, Connect, Build with live location data. *Mapbox.com*. 19 Juli 2018 (diakses pada 17 Mei 2022).

- [15] Martono, K.T. 2011. Augmented reality sebagai metafora baru dalam teknologi Interaksi manusia dan komputer. *JURNAL SISTEM KOMPUTER*. 1(2): 60-64.
- [16] Nugraha, I.S., Satoto, K.I. & Martono, K.T. 2014. Pemanfaatan augmented reality untuk pembelajaran pengenalan adat musik piano. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer* 2(1): 62-70.
- [17] Pacheco, D. dkk. 2015. A location-based Augmented Reality system for the spatial Interactionwith historical datasets. *2015 Digital Heritage*, pp. 393-396.
- [18] Pamoedji, K.P., Maryuni & Sanjaya, R. 2017. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. PT Elex Media Komputindo: Jakarta.
- [19] Pranata, B.A., Pamoedji, A.K. & Sanjaya, R. 2015. *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. PT Elex Media Komputindo: Jakarta.
- [20] Prasetyaningrum, T.D., Rahardjo N. & Rosyadi, R.I. 2017. Penyusunan Atlas Wisata Museum Berbasis Web Daerah Istimewa Yogyakarta. (*Online*) lib.geo.ugm.ac.id/ojs/index.php/jbi/article/download/804/777 (16 April 2022).
- [21] Rehman, U. & Cao, S. 2015. Augmented reality-based indoor navigation using google glass as a wearable head-mounted display. *2015 IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics*, pp. 1452-1457.
- [22] Sari, P.S., Ernawati & Erlansari, A. 2014. Rancang bangun aplikasi layanan berbasis Lokasi dengan penerapan augmented reality menggunakan metode markerless berbasis android (studi kasus: pencarian perangkat daerah kota Bengkulu). *Jurnal Rekursif* 2(2): 81-91.
- [23] Surapati, S. 2014. Sejarah bangunan-bangunan bersejarah sebagai sumber pembelajaran sejarah di kota Medan. Skripsi. Universitas Negeri Medan.
- [24] Syahputra, N. 2015. Augmented reality pada pencarian aset potensial kota Medan menggunakan GPS. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.