

DAFTAR PUSTAKA

- Arifiani, S., Manurung, M., & Ginardi, R. V. H. (2021). The Use of Location-Based Augmented Reality as Information Media in The Digital Map Application of Jakabaring Sport City. *PIKSEL : Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 9(2), 103–118. <https://doi.org/10.33558/piksel.v9i2.2981>
- Azhar, N. F. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality untuk Game “Ranger Target” FPS berbasis Android menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK*.
- Br Ginting, S. L., & Saputra, Y. A. G. (2017). Pemanfaatan Teknologi LBS dan Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Pembangunan Aplikasi Denah Petunjuk Ruang (Studi Kasus : Unikom Bandung) The Use of LBS Technology and The Application of Augmented Reality Technology in The Development of Room Di. *Prosiding Saintiks FTIK UNIKOM, Saintiks-2*, III. 1-III. 10.
- Ginting, W., Tulenan, V., & Wowor, H. (2016). *Pengenalan Gedung Kampus Universitas Sam Ratulangi Dengan Pemanfaatan Augmented Reality*. www.unsrat.ac.id,
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). PENGENALAN GEDUNG UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 28–38. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Harnanda, A. R. T. (2019). Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Kampus 2 ITN Malang (Studi Kasus Teknik Informatika). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1–8.
- Institut Teknologi Kalimantan, A. (2020). *Sejarah ITK - Institut Teknologi Kalimantan*. <https://itk.ac.id/home/tentang-itk/sejarah-itk/>
- Jelajah Kampus ITK - Institut Teknologi Kalimantan*. (2021). <https://itk.ac.id/jelajah-kampus/>
- Kusuma, B. E., Tanzil, M. T., & Cenderawan, R. (2019). *Analisa dan Perancangan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Dalam Memberikan Petunjuk Navigasi Ruang Pada Universitas Pelita Harapan*

Kampus Medan. 64–71.

- Kusuma, P. (2020). *Rancang Bangun Media Informasi Brosur Pendaftaran Mahasiswa Baru Universitas Cokroaminoto Palopo menggunakan Augmented Reality.*
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Pangestu, D. A., Iskandar, F., & Fauziah. (2020). AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN PROMOSI UNIVERSITAS NASIONAL. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1).
- Prasetia, R., Hidayat, E. W., & Shofa, R. N. (2018). Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi berbasis Augmented Reality pada Perangkat Android. *Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 4.
- Rahmawati. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality 3D Denah, Informasi Bangunan dan Benda Bersejarah pada Fort Rotterdam dan Museum La Galigo berbasis Android.*
- Sari, J. P., Ernawati, & Erlansari, A. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Layanan Berbasis Lokasi dengan Penerapan AR menggunakan Metode Markerless Berbasis Android. *Jurnal Rekursif*, 2, 81–91.
- Sulfikar, S., Purnawansyah, & Hayati, L. N. (2020). Aplikasi Pemandu Wisata Kota Makassar Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Location Based Services (LBS) Berbasis Android. *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, 1(3), 176–181. <https://doi.org/10.33096/busiti.v1i3.552>
- Suprpto, Ikhsan, S. H. Al, & Kusumah, F. S. F. K. (2018). Implementasi Augmented Reality Labs Tour Prodi TI dengan metode Marker Based Tracking berbasis Android. *IJCCS*, x, No.x, 1–5.
- Wiranda. (2021). *Perancangan Augmented Reality Tata Lokasi Gedung dan Ruangannya pada Kampus 1 UINSU Medan berbasis Android.*