

DAFTAR PUSTAKA

- Khoiril Anwar. 2009. *“Potensi Wisata Budaya Situs Sejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit di Trowulan Mojokerto”*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Nuning Ditya Putri, Hengky Anra, Anggi Perwitasari. 2019. *“Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Barang Sejarah pada Istana Kadriah Kota Pontianak”*. Dalam *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*. Vol 7(1). Hal 7-8.
- Fatchurrohman Abdullah. *“Pembuatan Media Publikasi Komodo Berbasis Multimedia Menggunakan Game Edukasi dan Teknologi Augmented Reality”*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Muhammad Avief Barkah, Rini Agustina. *“Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi-Candi di Malang Raya”*. Dalam *Jurnal Sistem Informasi dan Teknik Informatika*. Hal 2-3.
- Christy, J. 2016. *Implementasi Augmented Reality dalam Pemilihan Menu Makanan dan Minuman Sesuai Selera Pemesan*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara. Medan.
- Najih Munawar Setra Werdaya. 2012. *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Peserta Didik Pada Standar Kompetensi Memelihara Transmisi di SMK Negeri 8 Bandung”*. Skripsi. Universitas Pendidikan. Indonesia.
- Rujianto Eko Saputro, Dhanar Intan Surya Saputra. 2014. *“Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality”*. Dalam *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*. Vol 7(1). Hal 7-8.
- Lukas Setyo Windianto, T Arie Setiawan Prasida. 2015. *“Sistem Informasi Lokasi Wisata Bersejarah di Kota Yogyakarta dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Platfrom”*. Dalam *Artikel Ilmiah*. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.