

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, I., & Furqon, R. M. (2018). The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 8(2), 27. <https://doi.org/10.21456/vol8iss2pp27-34>
- Aida, O. N., Aida, N., Pelayanan, N. P. M., Terhadap, P., & Masyarakat, K. (n.d.). *Pada Kantor Kecamatan Astambul*. 9, 1–8.
- ANDRI BAYU SETIAWAN, A. B. S. (2019). *Perancangan Buku Interaktif Pada Pengenalan Dan Pembelajaran Candi Di Mojokerto Berbasis Augmented Reality*.
- Endang Amalia, Y. S. (2017). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Sebagai Pengembangan Egovernment. *Prosiding Seminar Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 82.
- Faldi T, Rusmala, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Profil Sekolah SMKN 1 Palopo Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah d'Computare*, 10(1), 43–48.
- Farhana, H. (2020). *APLIKASI WEB PENDAFTARAN DISPENSASI NIKAH MENGGUNAKAN PHP MYSQL (STUDI KASUS KANTOR KECAMATAN PANDAAN)*.
- Haqie, Z. A., Nadiyah, R. E., & Ariyani, O. P. (2020). Inovasi Pelayanan Publik Suroboyo Bis Di Kota Surabaya. *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)*, 5(1), 23. <https://doi.org/10.26740/jpsi.v5n1.p23-30>
- Herlinah, S.Kom, M.Si., Musliadi KH, S. K. (2019). *Android*.
- Ibrahim, W. H., & Maita, I. (2017). Sistem Informasi Pelayanan

Publikberbasis Web Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Kampar. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), 17–22.

Informatika, P. S., & Nugroho, A. A. (2020). *APLIKASI SIMULASI PERABOTAN INTERIOR KANTOR DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*.

Iqbal, M. (2020). *Pengaruh Pelaksanaan E Katalog Dalam Pengadaan Barang / Jasa Pemerintah Terhadap the Effect of Implementation of E Catalogs in Procurement of Goods / Government Services*. 3(1), 77–97.

Kharismajati, G., Umar, R., & Sunardi, S. (2020). Inovasi Promosi Obyek Wisata Purbalingga Menggunakan Teknologi Virtual Reality 360 Panorama Berbasis Android. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 3(2), 62–68. <https://doi.org/10.33387/jiko.v3i2.1756>

Nur Jazilah. (2016). *APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA BUKU PANDUAN WUDHU UNTUK ANAK HALAMAN JUDUL Oleh : NUR JAZILAH. Buku Panduan Wudhu*, 134.

Rahman, Y., Hidayat, E. W., & Shofa, R. N. (2020). Aplikasi Augmented Reality Mobile Game Ucing Sumput Berbasis Gps Based Tracking. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 263–270. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3984>

Reality, A., & Jenis, P. (n.d.). *Penerapan metode cloud recognition pada aplikasi augmented reality pengenalan jenis buah-buahan 1*.

Ritnawati, R., Suppa, R., & Muhallim, M. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Masyarakat Berbasis Android Pada Kantor Desa Kaliba Mamase. *SPEKTA (Jurnal Pengabdian*

Kepada Masyarakat : Teknologi Dan Aplikasi), 1(2), 95.
<https://doi.org/10.12928/spekta.v1i2.2860>

Sinicki, A. (2019). *Unity*.

Subekti, K. R., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). Virtual tour lingkungan universitas nasional berbasis android dengan virtual reality. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 06(01), 38–48.

Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga* (pp. 127–128).
https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Kuantitatif_Kualit/s-kOEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sugiyono+2012&pg=PA148&printsec=frontcover

Syahputra, I., Media, I., Syahputra, I., Haryanto, E. V., Akbar, M. B., Teknik, J., Universitas, I., Utama, P., Jurusan, D., Informatika, T., Potensi, U., Utama, U. P., & Reality, A. (n.d.). *Implementasi Augmented Reality Dalam Pembuatan Media Informasi Wisata Sejarah Kota Medan Berbasis*. 569–582.

Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86.
<https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>

Tejawati, A., Saputra, M. B., Firdaus, M. B., Fadli, S., Suandi, F., & Anam, M. K. (2019). Media Promosi Penangkaran Rusa Sambar (Rusa Unicolor) Sebagai Ekowisata Di Penajam Paser Utara Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 52.
<https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.118>

- Thomas, D. G., Sompie, S. R. U. A., & Sugiarto, B. A. (2018). Virtual Tour Sebagai Media Promosi Interaktif. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 14–22.
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2), 17–24.
- Wulur, H. W., Sentinuwo, S., & Sugiarto, B. (2015). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.35793/jti.6.1.2015.9953>
- Yulia Fatma, Regiolina Hayami, Arif Budiman, & Yoze Rizki. (2019). Rancang Bangun Virtual Tour Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Propinsi Riau. *Jurnal Fasilkom*, 9(3), 1–7. <https://doi.org/10.37859/jf.v9i3.1666>
- yusril, farhania putri. (2019). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM BIDANG PENDIDIKAN (E-education)*. 2(1). <https://doi.org/10.31219/osf.io/ycfa2>