

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Imam, and S Samsugi. 2022. "PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA ANATOMI TUBUH MANUSIA UNTUK Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif." *Jurnal TEKNOINFO*. Vol. 16.
- Ardiansyah, Aidil, and Rika Rosnelly. 2024. "Metode Haversine Dalam Pencarian Lokasi Wisata Di Kota Medan Haversine Method in Searching for Tourist Locations in Medan City." <http://kti.potensi-utama.ac.id/index.php/JID>.
- Arifitama, Budi, Ade Syahputra, Ketut Bayu, and Yogha Bintoro. 2022. "Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker Dan Markerless Tracking Pada Objek Augmented Reality." *Jurnal Integrasi |*. Vol. 14.
- Budiarti, Perra, Rahayu Putri, Feri Irawan, Januardi Rosyidi Lubis, and Hartati Harahap. 2024. "SMART SYSTEM AUGMENTED REALITY FOR CULTURAL AND TOURISM MAPPING IN NORTH PADANG LAWAS SMART SYSTEM AUGMENTED REALITY UNTUK PEMETAAN BUDAYA DAN PARIWISATA DI PADANG LAWAS UTARA" 9 (2): 2024.
- Evagelou, Athanasios, Alexandros Kleftodimos, and Georgios Lappas. 2024. "Creating Location-Based Mobile Applications for Tourism: A Virtual AR Guide for Western Macedonia." *Digital* 4 (1): 271–301. <https://doi.org/10.3390/digital4010014>.
- Gerges, Maher, and Ahmed Elgalb. 2024. "Comprehensive Comparative Analysis of Mobile Apps Development Approaches." <https://doi.org/10.60087>.
- Haryani, Prita, and Joko Triyono. 2020. "FAKUL T AS TEKNOLOGI INDUSTRI." <http://joiv.org>.
- Ibnu Rahmat, Ajei, Desi Andreswari, and Yudi Setiawan. 2021. "PERANCANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY BUKU KOLEKSI BENDA BERSEJARAH SEBAGAI MEDIA INFORMASI INTERAKTIF DAN MEDIA PROMOSI (STUDI KASUS: MUSEUM NEGERI BENGKULU)." *Jurnal Rekursif*. Vol. 9. <http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/153>.
- Ivanochko, O., M. Gregus, M. Szalek, J. Rolinski, and B. Stolinski. 2021. "City Tourism Services with Mobile Geolocation Sharing." In *Procedia Computer Science*, 191:49–56. Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.07.010>.

- Juniawan, Nengah, Putu Kusuma Negara, and Ketut Yudana Adi. 2025. "9956-Article Text-13528-1-10-20250217."
- Kaplan, Alexandra D., Jessica Cruit, Mica Endsley, Suzanne M. Beers, Ben D. Sawyer, and P. A. Hancock. 2021. "The Effects of Virtual Reality, Augmented Reality, and Mixed Reality as Training Enhancement Methods: A Meta-Analysis." *Human Factors* 63 (4): 706–26. <https://doi.org/10.1177/0018720820904229>.
- Kiswanto, Kiswanto, Elly Yanuarti, Benny Wijaya, Laurentinus Laurentinus, Supardi Supardi, and Agustina Mardeka Raya. 2022. "Utilization of Location-Based Services Using Augmented Reality Perception Method For Android Based School Search." *Sinkron* 7 (1): 83–92. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i1.11219>.
- Maharani, Akilah Diva, Mona Erythrea Nur Islami, and Hary Hermawan. 2024. "Augmented Reality Dan Pengalaman Wisata." *Jurnal Kajian Pariwisata* 6 (1): 64–74. <https://doi.org/10.51977/jiip.v6i1.1654>.
- Mahesa, Muhammad Algier, Fais Al Huda, and Agi Putra Kharisma. 2022. "Implementasi Markerless Augmented Reality Location Based Dalam Pelaksanaan Sistem Keamanan Lingkungan (Siskamling)." Vol. 6. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Marion, Grace, and Johann Prawiro. 2024. "Pengembangan Atraksi Wisata Untuk Keberlanjutan Kampung Ekowisata Keranggan." *Jurnal Pariwisata Dan Perhotelan* 2 (1): 14. <https://doi.org/10.47134/pjpp.v2i1.3308>.
- Maulana Syarif, Alan, Ni Ketut Puji Astiti Laksmi, Program Studi Arkeologi, and Fakultas Ilmu Budaya. 2024. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Pengembangan Aplikasi Tata Letak Dan Informasi Bangunan Cagar Budaya (Studi Kasus: Kota Bandar Grissee)." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10 (8): 232–43. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11095683>.
- Medikano, Alsen, Ricky Pramudita sumartono, Teni Agustina, Nurul Aisyah, Rio Wirawan, Kebon Jeruk Raya No, Kebon Jeruk, et al. 2023. "PERANCANGAN APLIKASI ANDROID E-LEARN ARMETA DENGAN PENDEKATAN MEODE WATERFALL."
- Miyanti, Violi, Asep Muhidin, and Dodit Ardiatma. 2023. "Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android." *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science* 4 (1): 71–77. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1019>.

- Mourelatos, Christos, and Michalis Vrigkas. 2025. "Integrating Augmented Reality and Geolocation for Outdoor Interactive Educational Experiences." *Virtual Worlds* 4 (2): 18. <https://doi.org/10.3390/virtualworlds4020018>.
- Mursyidah, Husaini, and Herri Mahyar. 2023. "Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Landmark Pariwisata Aceh." *Multimedia & Jaringan* 8 (1).
- Nasution, Erwin, and Aninda Muliani Harahap. 2024. "Implementasi Metode Location Based Service Pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Objek Wisata Kota Medan." *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD* 7 (1). <https://ojs.trigunadharna.ac.id/index.php/jsk/index>.
- Nirmala, Bagus Putu Wahyu, Nengah Widya Utami, and Anak Agung Istri Ita Paramitha. 2020. "Admin,+17.+339-343."
- Nur Hayati, Lilis. 2020. "Aplikasi Pemandu Wisata Kota Makassar Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Location Based Service (LBS) Berbasis Android" 1 (3): 176–81.
- Nur Ichsanudin, Muhamad, Muhammad Yusuf, Suraya Jurusan Rekayasa Sistem Komputer, Jurusan Teknik Industri, Ist AKPRIND Yogyakarta, and Riwayat Artikel. 2022. "PENGUJIAN FUNGSIONAL PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DENGAN METODE BLACK BOX TESTING BAGI PEMULA INFO ARTIKEL ABSTRAK" 1 (2): 1–8. <https://doi.org/10.55123>.
- Prayitno, Kintung, Sunardi, and Herman Yuliansyah. 2025. "Implementasi Markerless Location-Based Untuk Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 12 (1): 47–56. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2025129193>.
- Prayitno, Kintung, Herman Yuliansyah, Magister Informatika, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta Jl Ringroad Selatan, and Kec Banguntapan. 2024. "Implementasi Markerless Location-Based Dalam Aplikasi Konstruksi Augmented Reality Berbasis Web." *Jambura Journal of Informatics* 6 (2): 75–88. <https://doi.org/10.37905/jji>.
- Pria Atmaja, Jerri, and Jerriatmaja0000@upi Edu. 2023. "Jurnal Destinasi Pariwisata Peran Teknologi Informasi Dalam Peningkatan Daya Saing Destinasi Pariwisata Di Indonesia."
- Putri, Masitha, Ardhana Ginting, and Alvin Sany Lubis. 2024. "Pengujian Aplikasi Berbasis Web Data Ska Menggunakan Metode Black Box Testing." *FEBRUARI* 2 (1): 41–48. <https://doi.org/10.55537/cosmic>.

- Rashid, Mochammad, Tri Utama, and Anang Pramono. 2024. "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENGENALAN DATA CENTER PADA PT. OMADATA PADMA INDONESIA DENGAN METODE SURFACE TRACKING." *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*. Vol. 8.
- Santiyasa, I Wayan, I Gede Angga Narotama, I Ketut Gede Suhartana, I Gusti Ngurah Anom Cahyadi Putra, Ida Bagus Made Mahendra, and Widiartha I Made. 2022. "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Location Based Service Nusa Dua Tourism Guide."
- Saputra, Guntur Eka. 2020. "Analisa Dan Perancangan Markerless Augmented Reality Application Rumah Adat Minangkabau Dengan Menggunakan Metode Prototyping Berbasis Android." *Jurnal Ilmiah Komputasi* 19 (3). <https://doi.org/10.32409/jikstik.19.3.70>.
- Sebastian Usin, Erlan. 2021. "Hasil Pengembangan Aplikasi Dengan Android Studio." <https://www.researchgate.net/publication/353074272>.
- Septian, Muchamad, Ainul Yaqin, Dian Ahkam Sani, Mochammad Zoqi Sarwani, Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, and Universitas Merdeka Pasuruan. 2020. "Penerapan Augmented Reality Pada Arcade Maze Game : A Way To Go Home."
- Sianturi, Renward H. 2020. "ANALISIS STRATEGI PENGEMBANGAN WISATA PULAU SIBANDANG KECAMATAN MUARA KABUPATEN TAPANULI UTARA."
- Taufiqurrahman, Taufiqurrahman, Septian Enggar Simatupang, Rizki Ramadhansyah, Indah Clara Sari, and Ihsan Rafli. 2025. "Navigasi Realtime Menggunakan Incremental GPS Path Logging Algorithm Dan Visualisasi Interaktif Berbasis Web." *Jurnal Minfo Polgan* 14 (1): 1340–54. <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.15006>.
- Titchiev, Inga, Olesea Caftanatov, Veronica Iamandi, Dan Talambuta, and Daniela Caganovschi. 2023. "An Approach to Augmented Reality Classification and an Example of Its Usage for Application Development with VAK Learning Styles Markers." *Computer Science Journal of Moldova* 31 (2): 248–71. <https://doi.org/10.56415/csjm.v31.13>.
- Tundjungsari, Vitri. 2025. "DEVELOPMENT OF LOCATION-BASED EMERGENCY MOBILE APPLICATION DURING DISASTER WITH HAVERSINE FORMULA AND QGIS." Vol. 1.

- Umar, Indriani. 2022. "TOBA (Journal of Tourism, Hospitality and Destination) Identifikasi Elemen Pembentuk Citra Kota Marisa Menurut Teori Kevin Lynch" 1 (4): 175–78. <https://doi.org/10.55123/toba.v1i4.1648>.
- Wayan, I, Wegha Nanda Kusuma, I Gede, Juliana Eka Putra, Bagus Putu, and Wahyu Nirmala. 2021. "GuideAR: Aplikasi Berbasis Augmented Reality Dan Global Positioning System Untuk Pengenalan Daya Tarik Wisata." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 10 (1).
- Wicaksono, Jatmiko. 2022. "IDENTIFIKASI ELEMEN-ELEMEN VISUAL KOTA LAMA BANYUMAS." *Jurnal Ilmu Sosial, Seni, Desain Dan Media* 1 (2): 1–11.
- Yaqin, Faris Muhammad Ainul. 2024. "SISTEM REKOMENDASI PENCARIAN TEMPAT WISATA."
- Zilberman, Aviram, Adi Offer, Bar Pincu, Yoni Glickshtein, Roi Kant, Oleg Brodt, Andikan Otung, Rami Puzis, Asaf Shabtai, and Yuval Elovici. 2024. "A Survey on Geolocation on the Internet." *IEEE Communications Surveys and Tutorials*. <https://doi.org/10.1109/COMST.2024.3518398>.
- Zukhrian Shafarazaq, and Muhammad Zakariyah. 2023. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Ikon Kota Di Provinsi Yogyakarta Berbasis Objek Landmark." *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)* 6 (3): 303–20. <https://doi.org/10.36085/jsai.v6i3.5789>.