

DAFTAR PUSTAKA

- Adryansyah, M. R. H., Quiroz, P. A., Zuhdi, Mgs. I., & Sutabri, T. (2023). Perancangan Multimedia Teknologi Virtual Reality Dan *Augmented Reality* Sebagai Media Pameran Digital. In *Technologia* (Vol. 14, Issue 3). <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT>
- Akay, Y., Palilingan, K., & Paulus Lengkong, S. (2024). Virtual Reality as Promotional Media for Minahasa Traditional Houses Aplikasi Virtual Reality Sebagai Media Promosi Rumah Adat Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 19, 67-74. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>
- Andryani, R., Rizqi Hidayah Adryansyah, M., Novrianda Dasmen, R., & Rasmila. (2024). Perancangan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Anak. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 8(1), 33-39. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- 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>
- Illahi, R., Andretti Abdillah, L., & Supratman, E. (2017). Sistem Informasi Promosi Kampus Bina Darma Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android. *SENTIKOM*.
- Latifah, A., Satria, E., & Hermawan, A. (2022). Penerapan *Augmented Reality* untuk Informasi Denah Kampus Institut Teknologi Garut. *Jurnal Algoritma*. <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Prayugha, A. W., & Zuli, F. (2021). Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Research Lembaran Publikasi Ilmiah*, 4, 12-17.
- Raya N.F, D. D., Nabyla, F., & Mukrodin. (2023). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Pengenalan Lingkungan Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Peradaban Menggunakan Unity 3d. In *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban (JSITP)* (Vol. 4, Issue 2). www.journal.peradaban.ac.id
- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* (AR) Pada Perancangan Ebrouchure Sebagai Media Promosi Berbasis Android. *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)*, 1(1), 61-66.

Setaywati, R. A., Wathoni, M., Adriansyah, A. F., & Ramadi, R. (2023). Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Global Positioning System Untuk Pengenalan Kampus A Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Indo Green Journal*, 1.

Wulaningrum, H., Lubis, I., & Dewi Andriana, S. (2022). *Augmented Reality* Pengenalan Lingkungan Kampus II Universitas Harapan Medan Dengan Metode Markerless. *Jurnal Krisnadana*, 2(1).
<https://ejournal.catuspata.com/index.php/jkdn/index>

