

## DAFTAR PUSTAKA

- Budi Supriyanto, S.Sos, M.Hum. dan I Made Giri Gunadi, S.S, M.Si. 2017. *Buku Panduan Museum Lampung*. Bandar Lampung: UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai".
- Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi, Ii(1)*, 122–131.
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal Simetris, 8(2)*, 807–812.
- Mustika, Sugara, & Pratiwi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika, 2(2)*, 121–126.
- Oktavia, C. A., Setiawan, R. F., & Christianto, A. (2019). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Ruangan Menggunakan Marker 3d Objects Tracking. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, 13(1)*, 53–60.
- Pressman, R. S. (2012). *Pendekatan Pratiksi Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi.
- Rachmanto, A. D., & Noval, M. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3d. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikas, Ix(1)*, 29–37.
- Rawis, Z. C., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2018). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *E-Journal Teknik Informatika, 13(1)*, 30–37.