

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, E. (2016). Pemanfaatan Teknologi Location Based Service Dalam Pengembangan Aplikasi Profil Kampus Universitas Mulawarman Berbasis Mobile. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 8(3), 137–144. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v8i3.81.137-144>
- Egington, K. (2019). AR.JS: A GUIDE TO DEVELOPING AN *AUGMENTED REALITY* WEB APP. Retrieved from <https://3sidedcube.com/ar-js-a-guide-to-developing-an-augmented-reality-web-app/>
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). *Augmented reality* (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1614>
- Lange, K. (2016). *THE LITTLE BOOK ON REST SERVICES* by Kenneth Lange.
- Markey. (2018). Web Aplikasi | Pengertian Web Application dan Cara Membuatnya. Retrieved February 23, 2020, from markey.id website: <https://markey.id/blog/development/web-aplikasi-pengertian-web-application-dan-cara-membuatnya>
- Maulana, I. (2017). *PENGENALAN FRAMEWORK ANGULAR BAGI PEMULA*.
- Pragestu, S., Sujjani, H., & Negara, A. B. P. (2015). *Implementasi Augmented reality dengan Memanfaatkan GPS Based Tracking pada Sistem Pengenalan Gedung Universitas Tanjungpura*. 1(2).
- Purnomosidi, B. (2013). *Pengembangan Aplikasi Cloud Computing Menggunakan Node . js*.
- Safaat H, N. (2013). *Aplikasi Berbasis Android; Berbagai Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android* (1st ed.). Bandung: Penerbit Informatika.
- Sagala, F. A. A. (2019). *Penerapan Augmented reality untuk Menampilkan Label Bangunan Bersejarah di Kota Medan Menggunakan Markerless GPS Based Tracking*.

Sofia, M. A. (2015). *RANCANG BAGUNG BASISDATA FUZZY UNTUK MENENTUKAN JENIS PAKAN IKAN BERDASARKAN HARGA DAN KANDUNGAN GIZI BAHAN BAKU PAKAN MENGGUNAKAN MODEL TAHANI*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Suhandra, W., Purwandari, E. P., & Efendi, R. (2018). Implementasi Markerless *Augmented reality* Location Based Dalam Pencarian Lokasi Wisata Di Kota Bengkulu. *Jurnal Rekursif*, 6(2), 43–50.

Ump.ac.id. (2017). PROFIL UNIVERSITAS. Retrieved from <https://www.ump.ac.id/profil-1-Profil.Universitas.html>

Wisnu, B. W., Handoko, S., & Wahyu, S. (2016). *APLIKASI PEMANDU WISATA KOTA JEPARA VIJATO BERBASIS ANDROID DENGAN FITUR AUGMENTED REALITY*. 19–23.

Yudiantika, A. R., Sulisty, S., & Hantono, B. S. (2014). Evaluasi Metode Pelacakan Tanpa Marker Pada Metaio Sdk Untuk Pengembangan Aplikasi Kuis Berbasis *Augmented reality* Di Museum. *Semnasteknomedia Online*, 2(1), 1-10–17. Retrieved from <http://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1019/981>