

DAFTAR PUSTAKA

- A. Alif, A. Manrang, Y. Salim, and M. A. Asis, “Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam Rancang Bangun Aplikasi Mall Maps berbasis Mobile menggunakan Metode Euclidean Distance INFORMASI ARTIKEL ABSTRAK,” vol. 3, no. 4, pp. 301–310, 2022.
- A. Fahrezi, F. N. Salam, G. M. Ibrahim, R. R. Syaiful, and A. Saifudin, “Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia,” 2022. [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- A. Khairi, F. Rizal, and S. Artikel, “Aplikasi Monitoring Kehadiran Menggunakan Global Positioning System Berbasis Android Untuk Peningkatan Kinerja Karyawan Di Universitas Nurul Jadid INFO ARTIKEL ABSTRAK,” 2020, doi: 10.35891/explorit.
- A. S. Ahmadiyah, R. Sarno, S. C. Hidayati, R. N. E. Anggraini, K. R. Sungkono, and A. Munif, “Pelatihan Desain Antarmuka Mobile Application dengan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP TIK Surabaya,” *Sewagati*, vol. 8, no. 4, pp. 1931–1942, Aug. 2024, doi: 10.12962/j26139960.v8i4.1216.
- A. W. Liang, N. Wahid, and T. Gusman, “Virtual Campus Tour Application through Markerless Augmented Reality Approach,” 2021. [Online]. Available: www.joiv.org/index.php/joiv
- A. W. Prayugha and F. Zuli, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING,” *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik LIMIT’S*, vol. 16, no. 2, 2021.
- Aip Suprpto Munari, S. Kom. , M. Kom. Muhammad Yusril Helmi Setyawan, and S. T. , M. T. M. Nurkamal Fauzan, *Panduan Lengkap Algoritma Haversine Formula Pada Sistem Monitoring Mahasiswa Internship Berbasis GPS*. 2020.

- B. Arifitama, G. Hanan, and M. H. Rofiqi, "Mobile Augmented Reality for Campus Visualization Using Markerless Tracking in an Indonesian Private University," *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, vol. 15, no. 11, pp. 21–33, 2021, doi: 10.3991/ijim.v15i11.20697.
- B. B. Sasongko, F. Malik, F. Ardiansyah, A. F. Rahmawati, F. Dharma Adhinata, and D. P. Rakhmadani, "Pengujian Blackbox Menggunakan Teknik Equivalence Partitions pada Aplikasi Petgram Mobile," 2021.
- C. Hamedeko, Dwiny Meidelfi, and Aldo Erianda, "Sistem Monitoring Rental Mobil Berbasis Android Menggunakan GPS," *Journal of Applied Computer Science and Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 56–60, Dec. 2020, doi: 10.52158/jacost.v1i2.34.
- D. D. Prihantoro and M. I. Wahyuddin, "Implementasi Algoritma Haversine Formula dan Location Based Service Pada Aplikasi Pencarian Lokasi Bird Contest Berbasis Android," *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 6, no. 1, p. 663, Jan. 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3546.
- D. Zaliluddin, A. Rully, J. Informatika, F. Teknik, U. K. Majalengka Jalan Abdul Halim No, and J. Barat, "IMPLEMENTASI E-GOVERNMENT BERBASIS ANDROID," *Sistem Informasi |*, vol. 7, no. 2, pp. 83–88, 2020.
- H. R. Ikhsanul Fikri and A. Voutama, "Pengujian Black Box Pada Aplikasi Database Perguruan Tinggi dengan Teknik Equivalence Partition," *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 17, no. 1, pp. 1–18, May 2023, doi: 10.35457/antivirus.v17i1.2501.
- I. P. Sari, I. H. Batubara, A. H. Hazidar, and M. Basri, "Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran," *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 4, pp. 209–215, Dec. 2022, doi: 10.56211/helloworld.v1i4.142.
- I. Raniasti et al., "BASIC SKETCHUP & 3D BLENDER," 2022.
- J. T. Santoso, S. Kom, and M. Kom, "Augmented Reality (AR)," 2021.
- Kaplan, E.D., and Hegarty, C. J.(2006). *Understanding GPS: Principles and Applications*. Norwood: Artech House

- M. K. Ibnu Akil, “Referensi dan Panduan UML 2.0 Singkat Tepat Jelas,” 2015. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/354328679>
- M. K. Iwan Ady Prabowo, M. K. Hendro Wijayanto, M. M. S. I. Bramasto Wiryawan Yudanto, and S. T. Sapto Nugroho, Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android. 2021.
- M. N. M. Al-Faruq, S. Nur’aini, and M. H. Aufan, “PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA,” *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- M. R. Wildan, “Volume 2 Nomor 10 Oktober 2023 PENGEMBANGAN APLIKASI BERGERAK BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK ORIENTASI MAHASISWA BARU FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA,” 2023, [Online]. Available: <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- N. Hikmah, A. Suradika, R. Andi, and A. Gunadi, “METODE AGILE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU MELALUI BERBAGI PENGETAHUAN (KNOWLEDGE SHARING),” 2021.
- Noviarianto et al., “RANCANG BANGUN GPS UNTUK MENGIDENTIFIKASI BAHAYA NAVIGASI TERDEKAT PADA KAPAL NELAYAN TRADISIONAL,” 2022.
- O. Prasetyo and W. G. Aedi, “Implementasi Teknologi Augmented Reality Untuk Bisnis Properti Rumah Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android (Studi Kasus CV.Tomsland),” 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.publikasitecno.id/index.php/jim>
- R. Annisa and C. Hasanudin, “Prosiding Seminar Nasional Penerapan Vektor dalam Kehidupan Sehari-Hari pada Bidang Transportasi: Penggunaan Global Positioning System untuk Navigasi,” 2024.
- R. Herwanto, F. Susanto, R. Dwi, M. H. Prayoga, R. M. Dinata, and Wamiliana, “Haversine Geo-Spasial Data Android Model Untuk Optimasi Rute Kebersihan Lingkungan Terdekat,” 2024.

- R. P. Pramiswari, R. M. Akbar, and Y. N. Sukmaningtiyas, "AUGMENTED REALITY AND NAVIGATION LOKASI WISATA TROWULAN MOJOKERTO MENGGUNAKAN MARKERLESS GPS BASED TRACKING," SMART CITY AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS, vol. 1, no. 1, 2022.
- Riskiena, "Aplikasi Pengenalan Hewan Pada Anak Paud Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," 2022.
- Robby Dhermawan Sujito Putro and S. T. , M. T. Hendra Wahyu Cahyaka, "STUDI TENTANG PENERAPAN MEDIA 3D SKETCHUP 1 STUDI TENTANG PENERAPAN MEDIA 3D SKETCHUP DALAM PEMBELAJARAN DI SMK," 2021.
- S. A. Wibowo and N. Vendyansyah, "PENENTUAN RUTE TERDEKAT DENGAN ALGORITMA HAVERSINE MENGGUNAKAN LOCATION BASED SERVICE," *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*, vol. 6, 2024.
- S. M. Mm. Tech. Dr. Mars Caroline Wibowo, "Membuat Video Game Dengan 3D Unity," 2022.
- Soetam Rizky Wicaksono, "Buku Blackbox Testing Teori dan Studi Kasus," 2021.
- ST. MT. Rabbani Kharismawan, "Buku Modul Pelatihan Sketchup Basic," 2010.
- T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, M. Wulandari, and P. ' Aisyiyah Pontianak, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN DIAGRAM UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE)," 2022.
- T. P. Hartono *et al.*, "Rancangan Aplikasi Pemetaan Lokasi Menara BTS di Kota Palangka Raya menerapkan LBS dan GIS," 2021.
- U. Syaripudin, N. Fauzi, W. Uriawan, W. Z, and A. Rahman, "Haversine Formula Implementation to Determine Bandung City School Zoning Using Android Based Location Based Service," European Alliance for Innovation n.o., Dec. 2020. doi: 10.4108/eai.11-7-2019.2303558.
- V. Miyanti, A. Muhidin, and D. Ardiatma, "Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis

Android,” MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science, vol. 4, no. 1, pp. 71–77, Dec. 2023, doi: 10.57152/malcom.v4i1.1019.

- W. Alexandra, A. Dwi Putra, and A. S. Puspanigrum, “A PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN RANTAI MAKANAN PADA HEWAN,” Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA), vol. 3, no. 1, pp. 1–24, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>