

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kurnia, L. (N.D.). Monumen Dalam Gerak.
- [2] Johannes, A., & Ufie, R. (2021). *Ruang Publik Sebagai Tempat Wisata Kaum Milenial Kota Ambon*. 19(1). <https://doi.org/10.36275/Mws>
- [3] Ardiansyah, F. (2014). Implementasi Pattern Recognition Pada Pengenalan Monumen-Monumen Bersejarah Di Kota Bandung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android
- [4] Sejarah, E., Peninggalan, B., Utsmaniyah, K., Metode, M., & Rubhasy, M. A. (N.D.). *Augmented Reality Sebagai Media Related Papers*. <https://doi.org/10.35870/Jti>
- [5] Maulina, F., Ardian, Z., Alue Naga, J., Tibang, D., Kuala, S., & Banda Aceh, K. (2019). Armore: Aplikasi Pembelajaran Monumen Bersejarah Di Kota Banda Aceh Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Media Buku Berbasis Android. *Journal Of Informatics And Computer Science*, 5(1).
- [6] Palijama, Samudra (2017) Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Lokasi Untuk Pariwisata Di Kota Ambon. S1 Thesis, Uajy.
- [7] Aufar Pratama, R., Rizqi, M., & Surabaya Jl Arief Rahman Hakim No, N. (N.D.). *Radifan Aufar Pratama, Maulana Rizqi Game Edukasi Tugu Pahlawan Surabaya Dengan Augmented Reality Berbasis Android*.
- [8] Wahyuningrum, R., & Arnadi, E. (2020). Aplikasi Mobile Informasi Candi Borobudur Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 7-15.
- [9] Pricillia, T., & Zulfachmi. (2021). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 10(1), 6-12.
- [10] N Hidayat, K Hati. (2021). Penerapan Metode Rapid Application

Development (RAD) Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE), Ejournal.Antarbangsa.Ac.Id

- [11] Ona Ola, Yusuf Yacob (2016) *Pengembangan Mobile Augmented Reality Berbasis Lokasi Untuk Pencarian Tempat Wisata Di Pulau Ambon*. S2 Thesis, Uajy.
- [12] Ernawati, Iis. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server