

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Membuat Sendiri Aplikasi *Augmented Reality*. (2020). (n.p.): Elex Media Komputindo.
- [2] Tutorial Pembuatan Protipe Prediksi Ketinggian Air (PKA) Dan *Augmented Reality* Berbasis IoT Versi 2. (2020). (n.p.): Kreatif.
- [3] <https://docs.unity3d.com/Manual/GameView.html>
- [4] Ivan Hamidi, Diko Abdillah. (2010). Algoritma A*(A Star) Sebagai Salah satu contoh Metode Pemrograman *Branch and Bound*.
- [5] Fadhil Muhammad. (2009). Pengenalan Dasar Navigasi Darat.
- [6] Haas, J. K. (2014). *A history of the unity game engine*. Diss. WORCESTER POLYTECHNIC INSTITUTE, 483, 484.
- [7] Arifma, B. (2015). Pengantar Teknologi Augmented Reality Panduan Mudah . Yogyakarta: Andi.
- [8] Azuma, T. R. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. Hughes Research Laboratories, 355-385.
- [9] Faris , M. A. (2017). Rancang Bangun Sistem Navigasi *Indoor* Berbasis Integrasi Symbolik Location Model dan Wifi *Based Positioning System* untuk Studi Kasus pada Gedung Bertingkat. Surabaya.
- [10] Imran, W (2018). Alat penentu posisi *indoor* menggunakan bluetooth sebagai beacon.
- [11] Soon, T. J. (2008). QR code. *synthesis journal*, 2008, 59-78.
- [12] Mustika, Eka, Maissy. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle.
- [13] Egie Yoga. (2019). Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai penunjuk arah lokasi bangunan bersejarah kota medan menggunakan *markerless* gps based tracking.
- [14] Alifa, Hari, Arunanto. (2016). Sistem navigasi *indoor* menggunakan sinyal wifi dan kompas digital berbasis integrase dengan smartphone untuk studi kasus pada gedung gedung bertingkat.

- [15] Wirda Mawaddah. (2021). Pemanfaatan *Augmented Reality* Pada navigasi antar took pada pusat perbelanjaan dengan metode markerless.
- [16] Aletheia, Rabani.(2022). *Augmented Reality*: Pengertian,Cara Kerja ,Komponen,danContohnya.SitusWeb.<https://WWW.sosial79.com/2022/05/augmented-reality-ar-pengertian-cara.html>
- [17] Anindya Sricandra. (2014). Sistem Penentuan Posisi dan Navigasi.

