

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Salowong, Darmawangsa. "Keuntungan dan Kerugian Letak Geografis Indonesia" [online]. Available: https://www.academia.edu/8185880/KEUNTUNGAN_DAN_KERUGIAN_LETAK_GEOGRAFIS_INDONESIA
- [2] Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 56 Tahun 2015 Tentang Kode dan Data Wilayah Administrasi Pemerintahan. Jakarta: Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia.
- [3] Lynch, Kevin, *The Image of the City*. Cambridge: The MIT Press, 1960.
- [4] Fachrurrazi dan Soemardiono, Bambang, "Redesain Pelabuhan Balohan sebagai Landmark Baru Kota Wisata Pulau Weh", *Jurnal Sains dan Seni Pomitis* Vol.3, No.1, 2010.
- [5] Konvensi Perlindungan Warisan Budaya dan Alam Dunia Pasal 1 tentang Pengertian Warisan Budaya dan Alam. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [online]. Available: <http://whc.unesco.org/en/conventiontext/>
- [6] Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya. Jakarta: Menteri/Sekretaris Negara Republik Indonesia
- [7] Munawaroh, Isniatun, "Desain Pesan Multimedia Pembelajaran dalam Teori Pemrosesan Informasi", *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*, No.2, pp.2, 2010.
- [8] Sindu, I Gede Partha. "Peranan Multimedia dalam Pembelajaran" [Online]. Available: <http://blog.undiksha.ac.id/partha-sindu/peranan-multimedia-dalam-pembelajaran/>
- [9] Pramono, Daniel Tria, et al. "Bangunan Pusat Konvensi sebagai Landmark Kawasan Tenggara Kota Malang." *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur* 4.2 pp. 2, 2016.
- [10] Undang-Undang Republik Indonesia No.10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata Bab 1 Pasal 1. Jakarta : Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
- [11] Chien, Chien-Huan, Chien-Hsu Chen, and Tay-Sheng Jeng. "An Interactive Augmented Reality System for Learning Anatomy Structure." *Proceedings of the International Multiconference of Engineers and Computer Scientists*. Vol. 1. Hong Kong, China: International Association of Engineers, 2010. pp.3.
- [12] Yudiantika, Aditya Rizki, et al. "Implementasi Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum." *Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada* (2013).
- [13] Siltanen, Sanni, "Marker-based tracking" in Theory and Applications of Marker-Based Augmented Reality, VTT Science 3, Finland: VTT, 2012, pp. 40.
- [14] Ardianto, Eka, et al. "Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender". *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK* Vol. 17, No. 2, pp. 110, Juli 2012
- [15] Rohmah, Ulfah. "Aplikasi Augmented Reality Tata Surya (Semua Planet Mengelilingi Matahari) Menggunakan Mobile Android". 2012
- [16] Priguna, Sismi. 2012. "Iklan Kreatif dengan Teknologi Vuforia" [online]. Available: http://chip.co.id/news/general/3224/iklan_kreatif_dengan_teknologi_vuforia.
- [17] Universitas Surabaya . 2017. "Android: Sistem Operasi Pada Smartphone" [online]. Available : http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/7/Android--Sistem-Operasi-pada-Smartphone.html

- [18] Bassil, Youssef. "A Simulation Model for the Waterfall Software Development Life Cycle", *"International Journal of Engineering & Technology (IJET)"*, Vol. 2, No. 5, pp. 2, 2012.