

DAFTAR PUSTAKA

- Alshawabkeh, Y., Baik, A., & Miky, Y. (2021). Integration of laser scanner and photogrammetry for heritage BIM enhancement. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 10 (5)
- Baik, A. (2021). The Use of Interactive Virtual BIM to Boost Virtual Tourism in Heritage Sites, Historic Jeddah. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 10(9), 577.
- Barazzetti, L., & Banfi, F. (2017). BIM bersejarah untuk aplikasi VR/AR seluler. Dalam *Realitas Campuran dan Gamifikasi untuk Warisan Budaya* (hlm. 271-290). Pegas, Cham.
- Barkah, M. A., & Agustina, R. (2018). *Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi–Candi Di Malang Raya Berbasis Mobile Android* (Doctoral dissertation, Universitas Kanjuruhan Malang).
- Cawood, Stephen. Fiala, Mark. 2008 “*Augmented Reality A Practical Guide*”. Apress.
- Fauji, M. (2016). *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Hanafi, M. H., Sing, G. G., Abdullah, S., & Ismail, R. (2016). Organisational readiness of building information modelling implementation: architectural practices. *Jurnal Teknologi*, 78(5).
- Handbook, B. I. M. (2008). *A Guide to Building Information Modeling for Owners, Managers, Designers, Engineers and Contractors*/ed. by C. Eastman, P. Teicholz, R. Sacks, K. Liston.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2).
- Jacobson, L., & Booch, JRG (2021). Manual referensi bahasa pemodelan terpadu.
- Khan, T., Johnston, K., & Ophoff, J. (2019). *The impact of an augmented reality application on learning motivation of students. Advances in Human-Computer Interaction*, 2019.

- Kymmell, W. (2008) *Building Information Modeling: Planning and Managing Projects with 4D CAD and Simulations*, USA:McGraw Hill Construction
- Lukito, N. P. (2019). *Evaluasi Penerapan Building Information Modeling Di Indonesia* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Ngangi, I. M., Sengkey, R., & Sugiarto, B. (2021). Katalog Augmented Reality Pengenalan Situs Bangunan Warisan Dunia Untuk Anak.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- Pratama, Rezalendra Putra, 2019, Aplikasi Persebaran Rumah Kos Berbasis *Android* (Studi Kasus: Kota Malang). Program Studi Teknik Geodesi, ITN Malang.
- Solicha, A. A., & Lydianingtias, D. (2021). APLIKASI BIM PADA PEMBANGUNAN PROYEK JEMBATAN UMBUL KAJI KABUPATEN MALANG. *Jurnal Online SKRIPSI Manajemen Rekayasa Konstruksi Politeknik Negeri Malang*, 2(4), 304-309.
- Sungkono, K. K. D. (2018). Aplikasi Building Informasi Modeling (BIM) Tekla Structure Pada Konstruksi Atap Dome Gedung Olahraga UTP Surakarta. *JUTEKS: Jurnal Teknik Sipil*, 3(2), 273-281
- Unity3D, 2021. <https://Unity3D.com/>. (akses tanggal 20 Desember, 2021)
- Android, 2015. <https://news.androidout.co.id/2015/07/02>. (akses tanggal 20 Desember, 2021)