

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, F. D. (2021). Evaluasi Uji Perbandingan Ketelitian Pada Orthophoto Berdasarkan Standar ASPR. *Jurnal Geodesi dan Geomatika*, 16-26.
- Amin, Z., & Meldi, D. (2018). Pengidentifikasian dan Pencarian Manusia Berbasis Citra Menggunakan Unmanned Aerial Vehicle. *Jurnal Sistem Mekanik dan Termal*, 50-60.
- Atkinson, B. K. (1996). *Close Range Photogrammetry and Machine Vision*. Scotland, UK: Whittles Publishing.
- Barus, B. R., Prasetyo, Y., & Hani'ah. (2017). Analisis Akurasi Pemodelan 3D Menggunakan Metode Close Range Photogrammetry (CRP), Unmanned Aerial Vehicle (UAV) dan Terrestrial Laser Scanner (TLS). *Jurnal Geodesi Undip*, 169-179.
- Basyuni, M., Bimantara, Y., & Amelia, R. (2021). *Mengenal Drone Dalam Sistem Informasi Geografis dan Aplikasinya Dalam Penelitian Kehutanan*. Kota Medan: USU Press.
- Bayuaji, R. A., Suprayogi, A., & Sasmito, B. (2015). Aplikasi Fotogramteri Jarak Dekat Untuk Pemodelan 3D Gereja Blenduk Semarang. *Jurnal Geodesi Undip*, 176-184.
- Bryan, P. G., M, B. D., & P, M. J. (2003). Towards a Standard Specification For Terrestrial Laser Scanning in Cultural Heritage – One Year On. *International Archives of Photogrammetry and Remote Sensing*, 415-422.
- Erwin Setiawan, U. S. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android . *Jurnal Online Informatika*, 28-33.
- Fidera, M. M., & Ihsan, M. (2020). Pemanfaatan Fotogrametri Untuk Model 3 Dimensi Dengan Visualisasi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR). *Jurnal ENMAP (Environment & Mapping)*, 67-80.
- Ginting, S. L., Ginting, Y. R., & Aditama, W. (2017). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika*, 1-14.
- Gularso, H., Subiyanto, S., & L.M.Sabri. (2013). Tinjauan Pemetretan Udara Format Kecil Menggunakan Pesawat Model Skywalker 1680. *Jurnal Geodesi Undip*, 78-94.
- Hersemandi, I. G. (2015). Aplikasi Media Promosi Pemasaran Properti Bangunan Pada Bali Prefab Berbasis Augmented Reality. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, 949-954.
- Ilmawan, M. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, XIII(2), 174-183.
- Irawan, F. A., Hafid, A., & Gunawan, F. (2019). Pemodelan 3 Dimensi Patung Bekantan Banjarmasin Menggunakan Teknik Fotogrametri Rentang Dekat. *Prosiding SNRT*, 31-38.

- Julian, H. D., & Harintaka. (2019). Kajian Keandalan Hasil Ekstraksi Bangunan Secara Otomatis Menggunakan Data Ortofoto dan Lidar di Kota Pontianak. *Jurnal Geodesi dan Geomatika*, 85-91.
- Mahendra, I. B. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 1-5.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Journal Teknik Informatika*, 1-11.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 36-48.
- Nalwan, A. (1998). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- 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*, 86-91.
- Nurrisma, Munadi, R., Syahril, & Meutia, E. D. (2021). Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 34-41.
- Oktavia, C. A., Setiawan, R. F., & Christianto, A. (2019). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Ruang Menggunakan Marker 3D Objects Tracking. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 53-60.
- Pejić, P., Rizov, T., Krasić, S., & Taševski, R. (2015). Presentation of Existing Architectural Objects Using Augmented Reality: Case study - Ada Bridge, Belgrade, Serbia. *Journal of Architecture and Design*, 1-4.
- Prayogo, I. P., Manoppo, F. J., & Lefrandt, L. I. (2020). Pemanfaatan Teknologi Unmanned Aerial Vehicle (UAV) Quadcopter Dalam Pemetaan Digital (Fotogrametri) Menggunakan Kerangka Ground Control Point (GCP). *Jurnal Ilmiah Media Engineering*, 47-58.
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 24-31.
- Rawis, Z. C., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2018). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *Jurnal Teknik Informatika*, 30-37.
- Rayda, M. F., Haryanto, E. V., & Seiawan, A. (2017). Implementation of Android Based Augmented Reality For Computer. *IT Journal*, 109-117.
- Rori, J., Sentinuwo, S., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *Journal Teknik Informatika*, 47-51.
- Setiawan, D. (2018). Evaluasi 3D Texturing Process Pada Bentuk Dinding Bangunan Bersejarah Candi Cetho. *Journal of Computer and Information Technology*, 7-11.

- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Jurnal Online Informatika*, 28-33.
- Suhari, K. T., Sai, S. S., Purwanto, H., Andinisari, R., Suyadnya, I. G., & Utami, R. B. (2022). Studi Literatur dan Implementasi Pemanfaatan Point Cloud Dalam Rekonstruksi Batas Ruang. *Porsiding SEMSINA*, 173-177.
- Suherman, R. W., Widodo, R. B., & Quita, R. M. (2018). Pengukuran Performa Pitch-Roll dan Pitch-Yaw pada Sensor Inertia untuk Pengganti Mouse bagi Difabel. *Jurnal SMARTICS*, 18-22.
- Syauqani, A., Subiyanto, S., & Suprayogi, A. (2017). Pengaruh Variasi Tinggi Terbang Menggunakan Wahana Unmanned Aerial Vehicle (UAV) Quadcopter DJI Phantom 3 Pro Pada Pembuatan Peta Orthofoto. *Jurnal Geodesi Undip*, 249-257.
- Tjahjadi, M. E., & Rifaan, M. (2018). Foto Udara Menggunakan Unmanned Aerial Vehicle (UAV) Untuk Pemodelan 3D Jalan Raya. *Pengindraan Jauh*, 1-6.
- Wolf, P. R., Dewitt, B. A., & Wilkinson, B. E. (2014). *Elements of Photogrammetry with Applications in GIS, Fourth Edition*. United States of America: McGraw-Hill Education.
- Yuhanto, P. W., & Miyosa, A. S. (2022). Implementasi Augmented Reality (AR) Untuk Memvisualisasikan Portofolio Pemodelan 3D. *Jurnal Nawala Visual*, 1-10.
- sketchfab, 2018 <https://sketchfab.com/3d-models/unity-logo> (akses tanggal 15 agustus 2022)
- g2, 2022 <https://www.g2.com/products/vuforia-engine/> (akses tanggal 15 agustus 2022)
- Google Earth, 2022 <https://earth.google.com/web/> (akses tanggal 15 agustus 2022)