

## DAFTAR REFERENSI

- [1] A. Wibowo, “Persepsi Kualitas Layanan Museum di Indonesia: Sebuah Studi Observasi,” *J. Manaj. Prasetiya Mulya Sch. Bus. Econ.*, vol. 15, no. 1, pp. 13–40, 2015.
- [2] I. Banjar and H. Supriyono, “Pemindaian QR Code Untuk Aplikasi Penampil Informasi Data Koleksi Di Museum Sangiran Sragen Berbasis Android,” pp. 6–8, 2017.
- [3] J. Rori, S. Sentinuwo, and S. Karouw, “Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D,” *J. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 3–7, 2016.
- [4] A. Nugroho and B. Pramono, “Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang,” *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, pp. 86–91, 2017.
- [5] A. Syafrizal, R. Toyib, and G. Saputra, “Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu,” no. 20, pp. 24–25, 2019.
- [6] G. Paraya and R. Tanone, “Penerapan Firebase Realtime Database Pada Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. ISSN : 244, pp. 397–406, 2018.
- [7] Munawar, *Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML*. Jakarta, 2018.
- [8] F. Ayu and N. Permatasari, “perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian,” *J. Infra tech*, vol. 2, no. 2, pp. 12–26, 2018.
- [9] M. Mursyidah and H. Hidayat, “Penguujian Sistem Informasi Akuntansi Biaya Operasional Sekolah Dengan Black Box Testing,” *J. Infomedia*, vol. 2, no. 2, pp. 7–14, 2018.
- [10] S. Lestari, “Analisis Usability Web ( Studi Kasus Website Umkm Binaan Bppku Kadin Kota Bandung ),” *J. Ilm. Teknol. Inf. Terap.*, vol. 1, no. 1, pp. 46–51, 2014.
- [11] D. Purnomo, “Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi,” *J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54–61, 2017.
- [12] A. Laswi and A. A, “Implementasi Augmented Reality Pada Museum Batara Guru Kompleks Istana Langkanae Luwu,” *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, p. 144, 2018.