

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, Ronald T. (1997). *A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments*.
- Basuki, Awan. 2010. *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter*. Lokommedia: Yogyakarta.
- Bintoro, Rully Wahyu. 2016. *Perancangan Aplikasi QR Code Scanner Pada Benda Koleksi di Museum Purbakala Sangiran Klaster Dayu*. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika. STMIK Amikom Yogyakarta.
- Herlian, Jhony (2015) *Perancangan Sistem Mobile Pos (Point Of Sale) dengan Menggunakan Restful Web Services*. Undergraduate thesis. Universitas Internasional Batam.
- Jogiyanto, H. 2000. *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Mastari. 2020. *Sistem Presensi Mahasiswa Menggunakan QR Code Berbasis Android pada Stmik Akakom Yogyakarta*. Skripsi. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Muhardian. Ahmad. 2019. "JSON itu Apa Sih? Dan Apa Gunanya dalam Pemrograman", <https://www.petanikode.com/json-pemula/>, diakses pada Jumat 7 Juli 2020 pukul 09:10.
- Mulyadi. 2010. *Membuat Aplikasi Untuk Android*. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 1995 tentang Pemeliharaan Dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya Di Museum.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 tahun 2015 tentang Museum.
- Prihanto, Agus. 2014. *Pengembangan Aplikasi Terpadu Untuk Meningkatkan Layanan dan Akses Mahasiswa Terhadap Ruang Baca Dengan QR Code*. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Surabaya.
- Rais, Aminudin. 2015. *Aplikasi Pemandu Museum Gunungapi Merapi (MGM) Dengan Konsep Layanan Berbasis Lokasi Dalam Ruangan Menggunakan QR Code*. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika. Universitas Ahmad Dahlan.

- Santosa, Setya Budi. 2018. *Aplikasi Pengelolaan Stok Barang Menggunakan Zxing Qr code Pada Android Di Apotek Setya Budi*. Skripsi. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Suhendar, A. 2002. *Visual Modeling Menggunakan UML dan Rational Rose*. Bandung: Informatika.
- Susanto, Hendra. 2014. *Museum Berbasis Android Pada Museum Ranggawarsita Semarang Dengan Kompetensi Prototype*. Skripsi. Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Susilo Derry, Marcel. 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Identifikasi Aset TIK Menggunakan QR Code Berbasis Android: Studi Kasus Laboratorium Komputer UKRIDA, Kampus 1*. Program Studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Krida Wacana. Jakarta Barat.
- Tanjung, Irsan. 2020. *Implementasi Metode 3D Audio Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. Skripsi. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Wijaya, A, dan Gunawan, A. 2016. *Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android*. STMIK Nusa Mandiri Jakarta. AMIK BSI Sukabumi.