

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] TIC Jepara, "Museum R.A Kartini," 2017. [Online]. Available: <https://ticjepara.com/index.php/kumpulan-berita/item/181-museum-r-a-kartini>.
- [2] G. W. Sasmito, "Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal," *J. Inform. Pengemb. IT*, pp. 6–1, 2017.
- [3] A. N. Andriyana, "Pengenalan Rambu Lalu Lintas Kepada Anak-Anak Berbasis Augmented Reality," 2017.
- [4] R. B. Rahmat, Sugiman; Cahyana, "Pengembangan Aplikasi Rambu Lalu Lintas Berbasis Android Menggunakan Metode Prototyping," *J. Algoritm.*, 2014.
- [5] J. F. M. & I. D. Ismail, "Aplikasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Menggunakan Metode Fuzzy Mamdani Berbasis Android," 2015.
- [6] Y. Sulaiman, *Permuseuman Indonesia*, Jilid 13. Jakarta, 1990.
- [7] F. Wahyutama, F. Samopa, and H. Suryotrisongko, "Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya," *J. Tek. ITS*, 2013.
- [8] N. S. H., *Android: Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, 1st ed. Bandung: Informatika Bandung, 2014.
- [9] R. S. Wahono, *Penulisan Ilmiah dan Publikasi Penelitian*. Semarang, 2016.
- [10] M. Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu -ilmu Sosial Lainnya*, 2nd ed. Jakarta: Prenada Media, 2011.
- [11] N. Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, Revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.