

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, A. (2022). Pengelolaan aset bangunan Stadion Utama Riau oleh Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Riau. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. In *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 38, Nomor 1). <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Andrina, H., Soewardikoen, W., & Nurhadiansyah, M. (2023). Ornamen Rumah Tradisional Melayu Riau di Pekanbaru: Rumah Tuan Kadi. *Lintas Ruang: jurnal Pengetahuan & Perencanaan Desain Interior*, 11(1), 34–49.
- Fikri, A., Yuliantoro, Lubis, B., & Yunita, S. (2021). Menelusuri Bangunan Megah Berarsitektur Riau-Melayu : Anjung Seni Idrus Tintin di Kota Pekanbaru. 1(1), 539–542.
- Junaidi. (2014). Analisis semiotik Tugu Melayu di Kota Pekanbaru. *Jurnal Pustaka Budaya*, 6. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/pb/article/view/539>
- Lynch, K. (1960). The image of the city. In *MIT Press*. <https://doi.org/10.22271/27078361.2023.v4.i1.a.22>
- MAJID. (2022). Rancang bangun aplikasi mobile learning menggunakan metode ADDIE. 16(1), 1–23.
- Makna dan Sejarah Monumen Perjuangan Rakyat Riau. (2023). Riau Online. <https://www.riauonline.co.id/riau/read/2023/11/10/makna-dan-sejarah-monumen-perjuangan-rakyat-riau>
- Mardian, Z., Defit, S., & Sumijan, S. (2023). Implementasi Augmented Reality Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Matematika Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Informatics*, 5(1), 30–44. <https://doi.org/10.37905/jji.v5i1.19361>
- Masjid Agung An-Nur Pekanbaru, Salah Satu Masjid Termegah di Indonesia yang Mirip Taj Mahal Halaman all - Kompas.com. (2019). <https://regional.kompas.com/read/2019/05/21/11072901/masjid-agung-an-nur-pekanbaru-salah-satu-masjid-termegah-di-indonesia-yang?page=all>

- Media Center|Profil Jembatan Siak IV yang Diberi Nama Sultan Abdul Jalil Alamuddin Syah. (2019). <https://mediacenter.riau.go.id/read/46460/profil-jembatan-siak-iv-yang-diberi-nama-sult.html>
- Melba, F. (2021). Makna di Balik Bangunan Tugu Kemilau Songket Pekanbaru. <https://bertuahpos.com/berita/video-ini-makna-di-balik-tuku-kemilau-songket-terpanjang-di-pekanbaru.html>
- PCR | Sejarah Pendirian Politeknik Caltex Riau. (n.d.). Diambil 25 Februari 2025, dari <https://pcr.ac.id/sejarah>
- Perpustakaan Soeman HS, Perpustakaan Termegah di Pekanbaru. (2021). <https://travel.kompas.com/read/2021/09/13/101200627/perpustakaan-soeman-hs-perpustakaan-termegah-di-pekanbaru>
- Profil pariwisata Riau, Indonesia. (1993). Dinas Pariwisata Propinsi Daerah Tk. I Riau.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Reni, R., & Vivianti. (2024). Pengembangan augmented reality untuk pengenalan komponen kamera dalam teknik fotografi berbasis Android. November, 515–527.
- Syarif, A. U., & Astuti, C. C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) pada Pembelajaran Perangkat Keras Komputer di SMK Al- Aziziyah Candi. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan dan Informatika*, 10(1), 24–35.
- Tahukah Kamu? 7 Tugu Ini Jadi Ikon Kota Pekanbaru. (2023). RIAU ONLINE. <https://www.riauonline.co.id/kota-pekanbaru/read/2023/09/26/tahukah-kamu-7-tugu-ini-jadi-ikon-kota-pekanbaru>
- Utama, A. P., Khomsah, S., & Athiyah, U. (2023). Implementasi augmented reality sebagai virtual guide menggunakan metode marker based tracking. 8(3), 894–905.
- Vora, D., Udeshi, D., Bhatti, T., Desai, A., & Lade, N. (2018). Marker Based Augmented Reality Techniques: Review. *IOSR Journal of Engineering*, 3, 18–21.