

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa dan Salahuddin M, 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung.
- Barkah Muhammad Avief, Rini Agustina, 2017. Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi – Candi Di Malang Raya Berbasis Mobile Android. *Bimasakti*. Vol 1 No 5.
- Binanto, Iwan 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Flavell, Lance, 2010. *Beginning Blender: Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design*. Apress Paul Manning.
- Hariyanto, Ahmad Febri. 2018. Perancangan Promosi Wisata Kota Medan Dalam Bentuk Media Audio Visual. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/9153/6913>
- Hari, F., & Hendrati, O. D. 2018. Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal TEKNOINFO*, 12(1), 7–10.
- Haryani, Prita & Triyono, Joko, 2017. Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal SIMETRIS* Vol 8 No 2.
- Mahendra, Ida Bagus Made. 2016. Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana* Vol. 9, No. 1, ISSN 1979 – 5661.
- Maulana, Much Rifqi., Much Muhammad Rikzam Kamal dan Ichwan Kurniawan. 2017. Perancangan Augmented Reality Pada Aplikasi Pemandu Wisata Kota Pekalongan Berbasis Virtual Location Based Service. *Science and engineering national seminar 3 (SENS 3)*. Retrieved from <https://conference.upgris.ac.id/index.php/sens3/article/view/11>.
- Kabupaten Jember. *Seminar Nasional Manajemen dan Bisnis ke-3 Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jember*.
- Rachmanto, Ariawan Djoko & M. Sidiq Noval. 2018. Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* ISSN: 2087-2372.

- Raymond Rumajar, A. L. 2015. Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer-FT*. UNSRAT.
- Syafrizal, A., Rifqo, M.H., dan Ardiansyah, M. 2018. Aplikasi Pengenalan Tempat Wisata Popinsi Bengkulu Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Video Playback) Berbasis Android. *Jurnal of Technopreneurship and Information System*. 1(2): 50-53.
- Sylvia, Rika. 2017. Analisis Strategi Pengembangan Obyek Wisata Air Terjun Tumpang Dua Di Kabupaten Kotabaru Kalimantan Selatan. *Retrieved from <https://journals.umkt.ac.id/index.php/JEM/article/view/3>*.
- Setiawati, Farida Agus dan Djemari Mardapi & Saifuddin Azwar. 2013. Penskalaan Teori Klasik Instrumen Multiple Intelligences Tipe Thurstone Dan Likert. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Uus Rusmawan. 2019. *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemograman*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Yusmiono, Bobby Agus & Januardi. 2019. Analisis Potensi Pengembangan Objek Wisata Sungai Batanghari Di Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.