

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, M. R. 2018. Markerless Augmented Reality untuk Penataan Desain Interior Berbasis Android. *Skripsi*. Universitas Sumatera Utara (USU). Medan.
- Ayuningtyas, A., Maudzoh, U., & Indrianingsih, Y. 2020. Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Menunjang Promosi Produk Unggulan dan Obyek Wisata Kecamatan Patuk Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Senatik*, 6, 247-256.
- Enterprise, J. 2016. *Panduan Adobe Illustrator*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Haris, F., & Hendrati, O. D. 2018. Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7-10.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2021. *Tren Industri Pariwisata 2021*. Wonderful Indonesia. Jakarta.
- Kharismajati, G., Umar, R., & Sunardi, S. 2020. Penerapan Augmented Reality Location Based Service Obyek Wisata Purbalingga Berbasis Android. *Seminar Nasional Dinamika Informatika*, 4(1).
- Mahendra, I. B. M. 2016. Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia SDK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana*, 9(1), 1-5.
- Mustaqim, I. 2016. Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Prabowo, S. P., & Wahyudi, M. R. 2019. Perancangan Komunikasi Visual Sebagai Sarana Media Promosi Taman Wisata Alam Punti Kayu Palembang. *Skripsi*. Politeknik PalComTech. Palembang.
- Rahmawati, F. E. 2015. Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Promosi Batik R Banyumas di Sokaraja. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang (UNNES). Semarang.
- Salahudin, M., & Sukamto, R. A. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.

- Siadari, A. R., & Siddik, M. 2021. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 3(1), 13-19.
- Sugiyono, P. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta. Bandung.
- Sunarya, L., Maimunah, M., & Sari, R. 2019. Media Komunikasi Visual Sebagai Penunjang Promosi Pada SMK Multimedia Mandiri. *Creative Communication and Innovative Technology Journal*, 12(1), 22-32.
- Sural, I. 2018. Augmented Reality Experience: Initial Perceptions of Higher Education Students. *International Journal of Instruction*, 11(4), 565-576.
- Syafrizal, A., Rifqo, M. H., & Ardiansyah, M. 2018. Aplikasi Pengenalan Tempat Wisata Propinsi Bengkulu Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Video Playback) Berbasis Android. *Journal of Technopreneurship and Information System*, 1(2), 50-53.
- Utama, A. Y., & Nurgiyatna, S. T. 2017. Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Kabupaten Karanganyar. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS). Surakarta.
- Vitono, H., Nasution, H., & Anra, H. 2016. Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus: Museum Kalimantan Barat). *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(2), 239-245.
- Zatnika, L. 2020. Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Dengan Metode Markerless Berbasis Android Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Kota Tasikmalaya Studi Kasus Taman Wisata Karang Resik. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. 2020. Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18-21.