

DAFTAR PUSTAKA

- Dicoding Indonesia, 2019, *Belajar Membuat Augmented Reality* [online].
<https://www.dicoding.com/academies/135>. 01 Januari 2020 (14.29).
- DailySocial.id, 2017. *VR and AR Indonesia Market Report 2017* [online].
<https://dailysocial.id/report/post/vr-and-ar-indonesia-market-report-2017>.
02 Januari 2020 (14.35).
- Websindo, 2019. *Indonesia Digital 2019* [online]. <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum/>. 05 Januari 2020 (11.15).
- Pratama, Aditya Rahmatullah. 2019. *Belajar Unified Modeling Language (UML) – Pengenalan* [online]. <https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml>. 02 Oktober 2020 (15.27).
- Muhammad, As'adi, *Cara Pintar Promosi Murah dan Efektif*. Yogyakarta: Garailmu, 2009.
- Ardhianto, E., Hadikurniawati, W., & Winarno, E. (2012). *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*, Semarang: Universitas Stikubank.
<https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1658>. 23 Januari 2020 (08.35).
- Joefri, Y., & Anshori, Y. (2011). *Teknologi Augmented Reality*, Sulawesi Tengah: MEKTEK Universitas Tadulako.
https://scholar.google.co.id/citations?user=JPCw27EAAAAJ&hl=en#d=gs_md_cita-d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Den%26user%3DJPCw27EAAAAJ%26citation_for_view%3DJPCw27EAAAAJ%3A-u-x6o8ySG0sC%26tzom%3D-420. 23 Januari 2020 (08.35).
- Ayuningtyas, A. (2017, Desember). *Sistem Informasi Produk Barang dan Jasa Kopkardo Berbasis WEB (Studi kasus: Koperasi Karyawan Dan Dosen*

STTA Yogyakarta). Ln *Conference SENATIK SST Adisutjipto Yogyakarta* (Vol. 3, pp. 83-89)

Avinda, C. B., Sudiarta, I. N., & Karini, N. M. O. (2016). Strategi Promosi Banyuwangi Sebagai Destinasi Wisata (studi kasus pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata). *Jurnal IPTA*, 4(1), 55-60.

Agusetyeningrum, V., Mawardi, M. K., & Pangestuti, E. (2016). Strategi Pengembangan Usaha Kecil Dan Menengah (UKM) Untuk Meningkatkan Citra Kota Malang Sebagai Destinasi Wisata Kuliner (Studi pada UKM Berbasis Kuliner Kota Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 38(2), 105-111.

Lopes, J. B. 2019. Visualisasi 3D Gedung Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Berbasis Teknologi Augmented Reality Di Android. *Skripsi*. Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto (STTA). Yogyakarta.

Filus, Teo. 2017. Pengenalan Bahasa Pemrograman C#. CodePolitan. <https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>. 28 Maret 2020.

Rumajar, R. 2015. Perencanaan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality. *E-journal Teknik Elektro dan Komputer, UNSRAT Manado*. <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/9991/9576>. 18 Oktober 2020 (15.57).

Indrianingsih, Y., Mauidzoh, U. Ayuningtyas, A. (2019). Rancang Bangun Promosi Produk Unggulan dan Objek Wisata Berbasis Web di Kecamatan Patuk Kabupaten Gunungkidul. https://perpustakaan.itda.ac.id/perpus_senayan/index.php?p=show_detail&id=30830.

Murya, Yosef. 2013. *Pemrograman Android Black Box*. Jakarta: Jasakom

Norman. 2017. Kenali Sejarah dan Perkembangan Andrid dari masa ke masa [Online]. <https://droidnge.top/pilihan-editor/tentang-android>

Unity, *Unity-Create Games with Unity* [online]. <https://unity3d.com/pages/create-games>. 18 Oktober 2020.