

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Yudha, Utama. 2017. *Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Kabupaten Karanganyar.*
- Agusdi, S., Muhammad Husni Rifqo, Miri Ardiansyah 2018 *Aplikasi Pengenalan Tempat Wisata Provinsi Bengkulu Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Video Playback) Berbasis Android.*
- A.S Rosa dan Salahuddin M, 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Modula, Bandung.*
- Ariawan, D., R., 2018. *Implementasi AR Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D.*
- Aulia, M., Rifki, 2018 *Markerless Augmented Reality Untuk Penataan Desain Interior Berbasis Android.*
- Ayuningtyas, A., Maudzoh, U., & Indrianingsih, Y. 2020. *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Menunjang Promosi Produk Unggulan dan ObyekWisata Kecamatan Patuk Kabupaten Gunungkidul. Jurnal Senatik, 6, 247- 256.*
- Firdhaus, H., Ovy Diansari, Hendrati. 2018. *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta .*
- 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> Vol 7, No 2.

- Lusyana Sunarya, Maimunah, Ratna Sari 2019. Media Komunikasi Visual Sebagai Penunjang Promosi Pada SMK Multimedia Mandiri ISSN: 1978-8282.
- 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.
- Muhammad Pandu. 2022. Pemanfaatan Media Komunikasi Visual Sebagai Alat Bantu Promosi Obyek Wisata Menggunakan Metode *Markerless Augmented Reality* (Studi Kasus: Kampung Baran, Desa Salam, Kab.Patuk Gunungkidul).
- Mustaqim, I. 2016. Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Rahmasari, Erisa Adyanti, dkk. 2021. Kajian Usability Aplikasi Canva: Studi Kasus Penggunaan Mahasiswa Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol 7, No. 01,
- Randy P, Harkamsyah A, Riandana A, 2018. *Augmented Reality (AR) Sarana Promosi Obyek Pariwisata Jam Gadang BukitTinggi dan Pantai Wisata Carocok Pesisir Selatan*.
- Setiawati. 2011. Perbandingan Penskalaan Metode Interval Tampak Setara (Tipe Thrustone) dan Summated Rating (Tipe Likert).
- Setio Bambang, Prabowo, Muhammad Ricky, Wahyudi 2019. Perancangan Komunikasi Visual Sebagai Sarana Media Promosi Taman Wisata Alam Punti Kayu Palembang.
- Sugiyono, P. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta. Bandung.

Luvi., Zatinika, 2020. Rancang Bangun Aplikasi *Augmented Reality* Dengan Metode *Markerless* Berbasis *Android* Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Kota Tasikmalaya (Studi Kasus Taman Wisata Karang Resik).

<https://medium.com/compfest/peluang-virtual-reality-dan-augmented-reality-di-masa-pandemi-b3ad25789ea3> 27 Februari 2023 (19:23)