

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Batara Parenrengi (2021). “Pengembangan Augmenten Reality Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android”
- Yuni Yudhaswana & Yusuf Anshori (2011). “Teknologi Augmented Reality Mentek, no 3, 194-203.
- K. Janutrituda, M. A. Pratama dan Yoannita, “*Simulasi Metamorfosis Kupu-Kupu 3D Berbasis Augmented reality sebagai media pembelajaran bilogi,*’ 2013
- M.Billinghurst, “*AUGMENTED REALITY IN EDUCATION,*” Desember 2002.
- Adhitya (2017). *Penggunaan Augmented Reality sebagai Media Promosi Pariwisata di Kabupaten Karanganyar.* Fakultas Ilmu Komunikasi dan Informatika. Universitas Muhammdiyah : Surakarta.
- Arifitama, Budi (ed). 2015. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality.* Tangerang Selatan: Penerbit Andi
- Azuma, Ronald T. *A Survey of Augmented Reality.* Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 1997.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran.* Bandung : Satu Nusa.
- Febiharsa, Dhega, Djuniadi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia.* Journal of SCE (Studies in Early Childhood Education). 75- 84
- Flavell, L. (2010). *Beginning Blender: Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design.* New York: Springer Science Business Media.
- Nugraha I.S, Satoto K.I., Martono K.T. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano.* *Teknologi dan Sistem Komputer.* Vol.2, No.1, 62-70.

- Machfoedz, Mahmud. (2010). *Komunikasi Pemasaran Modern*. Yogyakarta : Cakra Ilmu. Promosi.
- Mahendra, I. B. (2016). *Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK* . Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Vol.9, No.1, 1-5.
- Martono, K. T. (2011). *Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer* . JURNAL SISTEM KOMPUTER Vol.1, No.2 , 60-64.
- Mediaty, U.A., Wibawanto H., Azzizah L.N. (2019). *Membuat Augmented Reality(AR) dengan Unity 3D*. Semarang: Penerbit Andi
- Morrison. (2010). *Periklanan : Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Mustaqim I., & Nanang K. (2017). *Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Android*. *Edukasi Elektro*. Vol.1, No.1, 36-48.
- Purwanto, E. (2014, Mei 12). *Cerita di Balik Software 3D Blender*. Retrieved from Bpptik: <https://bpptik.kominfo.go.id/2014/05/12/419/cerita-di-balik-software3d-blender/> diakses pada 21 Agustus 2022
- Ratno, 2012. Elearning Center. Yogyakarta : s.n. unity
- R. Silva, J. C. Oliveira, G. A. Giraldo (2000, September 10). *Introduction to Augmented Reality*. Retrieved from Incc : <http://www.lncc.br/~jauvane/papers/RealatorioTecnicoLNCC-2503.pdf>
- Safaat, Nazruddin H. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android*, Cetakan Pertama, Edisi Revisi, Penerbit Informatika Bandung. Bandung.

Widiya. (2019, Agustus 30). *Teknologi Augmented Reality*. Retrieved from Jagoan Hosting: <https://www.jagoanhosting.com/blog/teknologi-augmented-reality/> diakses pada 21 Agustus 2022

Widyaningsih N.H. (2016). *Perancangan Augmented Reality sebagai Media Promosi Benteng Vestenburg di Kota Solo*. Fakultas Seni Rupa dan desain. Institut Seni Indonesia : Surakarta.

Yunita C. U., Virginia T., Brave A. S. (2016). *Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Universitas Sam Ratulangi*. *Teknik Informatika*. Vol .9, No.1, 1-7

Zulkarnaen, Rizky, 2010. *Perancangan Aplikasi Viewer Model 3D Interaktif Berbasis Web dengan Teknologi Augmented Reality*, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Source Code Pembuatan Aplikasi

Untuk source pada skripsi dapat dilihat melalui

<https://github.com/sulthanabdn/SkripsiD42116523.git>

Lampiran 2 Video Demo Aplikasi

untuk video demo aplikasi dapat dilihat melalui

https://youtu.be/PTaP7sGSG_c

Lampiran 3 Masukan Dari Responden

Berikut masukan dari responden (wisatawan)

untuk tampilan mukanya harusnya lebih berwarna

kadang lalod aplikasinya kak mohon diperbaiki

untuk tulisannya sepertinya perlu di perbesar lagi , semoga kedepannya juga di tambahkan music untuk lebih menarik ^^

nda tauka kurasa sangat membatu sekalimi ini aplikasi krn mahal sekali ongkosnya kalau panggilki pemandu wisata yang ada digerbang untuk jelaskan isinya benteng :(

untuk suara orang yang berbicara saat ada di depan bangunan sudah bagus tapi tulisannya cukup kecil jadi susah dibaca

sebaiknya dikembangkan laagiii

kadang muncul kadang tidak saya juga bingung

bingung saat pertama kali menggunakan ternyata saya lupa membuka halaman panduan

kalau bisa ditingkatkan lagi kak, semoga berhasil tugasnya

sangat baikmi kak mungkin kalau tersedia di playstore lebih baik

kurang berwarna saja lebih baik kalau informasinya berupa video

sangat terbantu tapi kadang masih lalod digunakan semoga update kedepannya juga bisa dibenahi lagi
overall cukup ji

susah muncul gambarnya perbaiki lagi

bnyk yg perlu dibenahi