

DAFTAR PUSTAKA

- 4winmobile. (2020). *Adobe Photoshop – Pengertian, Fungsi, Kelebihan dan Kekurangannya*. Diakses pada 25 Januari 2020. <https://4winmobile.com/adobe-photoshop/>
- Afriliana, I., & Indriyanto, J. (2018). Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Kampus 1 Politeknik Harapan Bersama. *Jurnal SMART COMP*, 7(1), 251–255.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 207. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Ferdinandus, S. (2012). Perancangan Aplikasi Surat Masuk Dan Surat Keluar Pada PT. PLN (Persero) Wilayah Suluttenggo. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 1(1), 7.
- Ginting, T. W., Tulenan, V., & Wowor, H. (2016). Pengenalan Gedung Kampus Universitas Sam Ratulangi Dengan Pemanfaatan Augmented Reality Dan Layanan Berbasis Lokasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.13754>
- Hanafi, M. R. (2015). *Analisis Dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 8. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.41>
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android

- Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(1), 74.
- Lung, I., & Lianto, R. (2017). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pada Brosur STMIK Pontianak Berbasis Android. *Jurnal TISI*, 1(1), 180–191.
- Maulida, L. (2017). *Implementasi Augmented Reality Pada Pengelompokan Tumbuhan Berbasis Android Fakultas Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 5–12.
- Nugraha, I. S., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2014). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 2(1), 3. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2.1.2014.62-70>
- Permana, A. Y., & Romadlon, P. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode SDLC Pada PT. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile. *SIGMA – Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 10(2), 155.
- Prabowo, D. P. (2015). Upaya Meningkatkan Pelayanan Informasi Kepada Masyarakat Menggunakan Media Interaktif di Kantor SETDA. *Andharupa - Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(1), 71.
- Prasetya, R., Hidayat, E. W., & Shofa, R. N. (2018). Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(3), 478–487.
- Rizky, D. C. (2016). *Pembangunan Aplikasi Media Promosi Perumahan Bumi Sariwangi Menggunakan Virtual Reality Berbasis Android*. Skripsi. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Roedavan, R. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.

- Safitri, R., Rusdi, M. H., & Aulia, M. R. (2017). Aplikasi Pengenalan Kampus Dengan Perangkat Android Berbasis Augmented Reality. *Prosiding dari Seminar Nasional Inovasi Dan Aplikasi Teknologi Di Industri 2017*, 1(1), 1–6.
- Saputra, Y. A. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) Pada Fosil Purbakala Museum Geologi Bandung. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 3.
- Setyaningsih, Y. (2021). *Pengertian Adobe Premiere Pro | Definisi, Sejarah, Kelebihan, Kekurangan*. Diakses pada 25 Januari 2020. <https://dianisa.com/pengertian-adobe-premiere-pro/>
- Siahaan, A. D., Medriati, R., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Penuntun Praktikum Fisika Dasar II Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Materi Rangkaian Listrik Dan Optik Geometris. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 94.
- umpo.ac.id. (n.d.). *Sejarah Universitas Muhammadiyah Ponorogo*. Diakses pada 25 Januari 2020. <https://umpo.ac.id/sejarah-universitas-muhammadiyah-ponorogo.html>
- umpo.ac.id. (2020). *MABA KENAL UMPO LEWAT MASTAMARU ONLINE*. Diakses pada 25 Januari 2020. <https://umpo.ac.id/686-maba-kenal-umpo-lewat-mastamaru-online.html>
- Wardhono, W. S., Marji, & Kusuma, L. P. (2015). Evaluasi User Acceptance Augmented Reality Triage Mobile Pada Sistem Kedaruratan Medis. *Prosiding dari Seminar Teknologi Dan Rekayasa (SENTRA)*, 1(1), 222.
- Yulida, D., & Suryani. (2015). Sistem Informasi Manajemen Dosir Pada PT Taspen (PERSERO) Kantor Cabang Lhokseumawe. *Jurnal Teknologi Terapan & Sains 4.0*, 2(1), 80.