

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, I. G., Gede, I. K. P. D., & Sukarsa, I. M. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Android AR Museum Bali: Gedung Karangasem dan Gedung Tabanan, 7(2), 93–103.

Adnin, S. N., Bagus, I. W. K., & Suksmadana, I. M. B. (2016). Pembuatan Aplikasi Catalog 3D Desain Rumah Sebagai Sarana Promosi Dengan Menggunakan Unity 3D, 7(1), 1–12.

Ahmad, Z., Susi, N., & Tut, W. P. (2014). Pengaruh Pijat Refleksi Terhadap Tekanan Darah Pada Penderita Hipertensi Di Klinik Sehat Hasta Therapetika Tugurejo Semarang, 11-14.

Ali, M., Adawiah, R., & Sri, J. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Pemecahan Masalah, 287–294.

Amin, M. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash pada Pembelajaran Gambar Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Pemesinan di SMKN 2 Surabaya, 27–32.

Anang, P., & Martin, D. S. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan, 3(1), 54–68.

Apriyani, M. E., Huda, M., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah, 8(1), 71–77.

Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentence pada mata kuliah Basic Writing di STKIP Garut, 630–644.

Dewi, A. R., Ihsan, J., Henny, M., & Hustinawaty. (2017). Implementasi Database

Cloud Buah pada Vuforia, 502–512.

Dharmawan, A. B., & Lubis, C. (2017). Perancangan Website Promosi Parawisata Indonesia Dengan Aplikasi Augmented Reality, 31–36.

Dian, W. P., & A. Prasita, N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini, *1*(1), 46–58.

Efendi, F. S., & Masfud, A. S. (2016). Pembuatan Aplikasi Mobile Reservasi Homestay Berbasis Android di Kota Wisata Batu, 16–24.

Erick, F., Wahyu, H., & Rendy, A. S. (2018). Pembuatan Video Bumper Logo 3D Animasi Almados Buana Utama Dengan Adobe After Effect, *3*(1), 13-17.

Fauzan, A. (2018). Penyakit Asam Urat dan Cara Penyembuhannya, 10-12.

Gunawan, A., Kurnia, S. G., & Ghazali, H. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Kualitas Pengembangan Pendidikan Generasi Muda, *1*(1), 13–18.

Hadi, G. S. (2017). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Desain Grafis, *2*, 21-24.

Harun, M., & Miratul, K. M. (2018). Aplikasi Pengenalan Hewan Lindung Menggunakan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking, *1*(1), 34–43.

Hidayat, A. (2018). Pengenalan Transportasi Umum Berbasis Android dalam Bahasa Mandarin Menggunakan Augmented Reality, 15-21.

Hidayat, D., & Irfan, D. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Denah Kampus Universitas Negeri Padang Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android, *6*(2), 17-20.

I Gst, B. R. A., Febriliyan, S., & Nisfu, A. S. (2017). Pengembangan Aplikasi Peta Interaktif Tiga Dimensi Jurusan Teknik Sipil Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya Menggunakan Unity Engine, *6*(2), 548–553.

Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia, 6–7.

Irmawan, A. N., Asrin, & Sarwono. (2017). Efektifitas Pijat Refleksi Kaki dan Hipnoterapi Terhadap Penurunan Tekanan Darah pada Pasien Hipertensi, *8*(2), 57–63.

Kadek, A. P. Y., Ketut, Udin, & Indra. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja, *14*(2), 199–209.

Kausar, A., Sutiawan, Y. F., Rosalina. (2015). Perancangan Video Company Profile Kota Serang dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premiere Pro CS 5, *2*(1), 15-19.

Kurniawan, A., Wantiyah, & Kushariyadi. (2017). Pengaruh Terapi Slow Stroke Back Massage (SSBM) terhadap Depresi pada Lansia di Unit Pelayanan Teknis Panti Sosial Lanjut Usia (UPT PSLU) Kabupaten Jember . Depression in Elderly in Unit Pelayanan Teknis Panti Sosial Lanjut Usia (UPT PSLU) Jember, *5*(3), 475–480.

Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. . (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps. *Jurnal Teknik Elektro*

Dan Komputer, 4(2), 18–25.

Maharani, D., & Hotami, M. (2017). Rendering Video Advertising dengan Adobe After Effects dan Photoshop, 2, 105–111.

Maldanop, A. H., Nurhidayati, Y., & Ibrahim, A. (2017). Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Pemakaian Ruang Kelas Pada Kampus Fasilkom Unsri Berbasis Android, 9(2), 1271–1276.

Muh, Q., & Yusri. (2017). Keefektifan Penggunaan Metode Audio Lingual Dalam Pembelajaran Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman, 20, 127–132.

Mulyanto, A., Nurhuda, Y. A., & Khoirurosid, I. (2017). Sistem Kendali Lampu Merah Menggunakan Smartphone Android, 11(2), 48–53.

Nur, H., Adnan, & Yamin, M. (2017). Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Eksposisi Siswa Kelas V SD Negeri 5 Banda Aceh, 2(20), 24–31.

Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2017). Perancangan Game Budaya Indonesia Menggunakan Metode MDLC, 3, 39–44.

Nurfityansyah, F. F., & Budiman, A. (2018). Perancangan Environment dalam Video Game Berjudul Kaliyuga: The Dark Ages Adaptasi dari Novel Garuda Riders Sebagai Media Diplomasi Budaya Indonesia, 5(3), 1685–1692.

Oktoverano, L., Andria, K. W., & Ardian, N. (2018). Media Informasi Brosur Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat menggunakan Augmented Reality Dalam Bentuk Video, 17(2), 122–133.

Prasetya, E., Sugara, A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle, 2(2), 121–126.

Prasetyo, T. F., & Bastian, A. (2017). Visualisasi Edukatif Penyiaran Televisi Satelit dan Televisi Antena Menggunakan Metode Multimedia Development

Life Cycle (MDLC), 184–190.

Priska, M., Hendry, S., & Paulus, L. T. I. (2015). Implementasi Augmented Reality Untuk Visualisasi Pakaian Wanita Priska, 3-10.

Putra, I. N. A., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak di TK Negeri Pembina Singaraja, 9, 29–38.

Putri, R. E., & Iswari, M. (2018). Media Video Tutorial dalam Keterampilan Membuat Boneka dari Kaus Kaki Bagi Anak Tunagrahita, 6, 178–185.

Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA

Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android, 43–48.

Risyan, A. S., & Afdhol, D. (2016). Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah, 7(1), 295–304.

Sanjaya, A., Suyanto, M., & Sukoco. (2016). Analisis Perubahan Bentuk Karakter Son Goku Dalam Film Animasi Dragon Ball, 6–7.

Santoso, J. (2017). Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkulu dengan Unity3D, 847–852.

Saputro, F. B., Somantri, M., & Nugroho, A. (2017). Pengembangan Sistem Kuliah Online Universitas Diponegoro untuk Antar Muka Mahasiswa pada Perangkat Bergerak Berbasis Android, 11-14.

Siti, A., & Aceng, R. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Populer Mahasiswa Melalui Pendekatan Whole Language dengan Pembuatan Media

Story Board, 2, 29–46.

Siti, N., Uman, S., & Deni, D. (2018). Penerapan Cooperative Learning Tipe STAD Berbasis Multimedia Pembelajaran Presentasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Penguasaan Konsep Getaran dan Gelombang, 3, 669–682.

Sulaeman, F. S., & Putri, N. D. (2019). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Interior dan Eksterior Mobil Sebagai Media Promosi pada Mobil Honda, 3(1), 63–69.

Umafagur, F., Sentinuwo, S. R., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus: Kota Manado), 9(1), 11-13.

Utomo, A. P., Mariana, N., & Andraini, F. (2018). Desain Video Tutorial Teknik Tie Dye dengan Pewarna Alami Warna Biru Indigofera dan Kuning Jalawe, 2(3), 98–104.