

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., & Abdul Jabar, C. S. (2009). *Evaluasi program pendidikan: pedoman teoretis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan*. Makassar: Bumi Aksara.
- Azuma, R. (1997). A survey of augmented reality. 355-385.
- Buddingh, S. A. (1859). *Het waterkasteel te Djokjakarta*.
- Chafied, M. (2010). Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality.
- Desembrial, B. (2014). *Aplikasi Fitting Topi Berbasis Augmented Reality*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta. (2007). *Studi Teknis Tamansari Pasca Gempa*.
- Dumas, J. S., & Redish, J. C. (1999). *A Practical Guide to Usability Testing Revised Edition*. Portland: Intellect Books.
- Ernawati, L., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada.
- Hadiyanti, E. (2012). Menguk Keagungan Tamansari.
- Harmin, D. W. (2012). *Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pada Aplikasi Penjualan Online Toko Aksesoris Wanita*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Holh, W. (2009). Interactive Environments With Open-Source Software. 10.
- Koentjaraningrat. (1983). Metode-Metode Penelitian Masyarakat.
- Lee, K. (2012). Augmented Reality in Education and Training. 13-14.
- Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysi. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 3.
- Nugroho, A. (2009). Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java.
- Reynaldi, D. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile untuk Media Promosi Kaos Berbasis Augmented Reality. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Soegijono. (1993). Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data.
- Zulfikar, M. M. (2012). *Media Promosi T-Shirt Web Dengan Teknologi Augmented Reality*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.