

Daftar Pustaka

- [1] Sunaryo, B., 2013, *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata Konsep*, Yogyakarta: Gava Media.
- [2] Peraturan Daerah No. 01, 2013, *Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah*, Kota Bandung.
- [3] UNDP "United Nations Development Programme", *Memberi Bantuan Teknis dan Pembangunan di Dunia*, [Online]. Available: www.undp.org. [Accessed 15 April 2020].
- [4] Tahyudin, I., N. A. Fitriyanti, N. Dewiyanti, M. S. Amin, M. Y. Firdaus dan F. P. N. Utama, 2015, Inovasi Promosi Obyek Wisata Menggunakan Teknologi *Augmented reality* (AR) melalui Layar Berbasis Android, *Telematika*, 8(1): 1-13.
- [5] Joefrie, Y. Y., dan Y. Anshori, 2011, Teknologi *Augmented reality*, *MEKTEK*, 13(3): 194-203.
- [6] Andriyana, A. N., 2017, Pengenalan Rambu Lalu Lintas kepada Anak-Anak Berbasis *Augmented reality*, Surakarta.
- [7] Toyib, M. R., dan M. Ansyori, 2017, Penerapan Teknologi *Augmented reality* pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus PT. Jashando Han Saputra), *Pseudocode*, 4(1): 1-9.
- [8] UU No. 10 Tentang Kepariwisata, 2009.
- [9] Tony, M. 2011, *Prototyping Augmented reality*, Sybex, United States: Education.

- [10] Craig, A. B., 2013, *Understanding Augmented reality: Concepts and Applications*, Waltham, USA: Newnes.
- [11] Siltanen, S., 2012, *Theory and Applications of Marker-based Augmented reality*, Finland: Valtion teknillinen tutkimuskeskus.
- [12] Sullastianto, Harry, dkk, 2006, *Seni dan Budaya*, Bandung: PT Grafindo Media Pratama,.
- [13] Winarno, A. Z. d. S. C., 2015. *Membuat Game Android dengan Unity 3D*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [14] Totten, C., 2012, *Game Character Creation with Blender and Unity*, Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- [15] Google Inc, "Google Maps," *Peta Kota Bandung*, [Online]. Available: <https://www.google.com/maps/place/Bandung>. [Accessed 15 April 2020].
- [16] Ronal, S. E., 2019, *AR SUMUT: Aplikasi Media Promosi Wisata Budaya sebagai Sarana Memperkenalkan Kebudayaan Sumatera Utara Berbasis Augmented reality*, Bandung: Universitas Telkom.
- [17] K. A. friends, 2017, *Mobile Technologies and Augmented reality in Open Education*, America: IGI Global.
- [18] Wahyudi, A., 2019, *Perancangan Sistem Menggunakan Metode SDLC*, *Universitas Mitra Indonesia*, p.6.
- [19] Luther, A. C., 1994, *Authoring Interactive Multimedia*, Boston: A.P. Professional