

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2019). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 43-50.
- Addahil, M. I. (2020). Manajemen Public Relation Dalam Meningkatkan Public Interest Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*, 84-91.
- Agus, R. M. (2022). Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Penjualan Hasil Laut Pada PT. Napucinta Makassar. *JUA : Journal of Unicorn Adpertisi*, 16-22.
- Alfayet, E. (2023). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Wisata Waerebo. *Jurnal HOAQ - Teknologi Informasi*, 48-58.
- Amin, M. S., Widaningsih, S., & Wibowo, S. (2021). Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Keputusan Pembelian. *e-Proceeding of Applied Science*, 619-624.
- Ashoer, M., & dkk. (2021). *Ekonomi Pariwisata*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Azuma, R. T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Christian, W. (2019). *Pembuatan Guidebook Makanan Khas di Pulau Bali dengan Fitur Augmented Reality*. Retrieved from Universitas Surabaya Repository: <http://digilib.ubaya.ac.id/pustaka.php/254238>
- Cutlip, S. M., Center, A. H., & Broom, G. M. (2011). *Effective Public Relations*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Danarto, A. (2021). *Modul Studio Komputer Grafis: Pengenalan Adobe Illustrator*. Jakarta: FSRD Universitas Tarumanagara.

- Enterprise, J. (2017). *Photoshop CC 2017 & CorelDRAW 2017*. Yogyakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Fauziah, S. W. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teks Deskripsi dan Pengaruhnya terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP di Lampung Tengah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Grunig, J., & Hunt, T. (1984). *Managing Public Relations*. Cichago: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Hall, C. M., & Williams, A. M. (2019). *Tourism and Innovation*. London: Routledge.
- Haller, M., Billinghamurst, M., & Thomas, H. B. (2007). *Emerging Technologies of Augmented Reality: Interface and Design*. London: Idea Group Pub.
- Inskeep, E. (1991). Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach. *International Journal of Hospitality Management*.
- Ishaq, R. e. (2015). *Kuliah Public Relations*. Kediri: STAIN Kediri Press.
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2021). Game Edukasi dengan Menggunakan Unity 3D untuk Menunjang Proses Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi*, 263-272.
- Khotimah, K. (2020). *Panduan Desain Grafis*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2016). *Principles of Marketing, 15th Edition*. Pearson Education Limited.
- Lupiyoadi, R., & Hamdani, A. (2006). *Manajemen Pemasaran Jasa*. Jakarta: Salemba Empat.
- Marston, J. E. (1979). *Modern Public Relations*. New York: McGraw-Hill.

- Mill, R., & Morrison, A. (1985). *The Tourism System An Introductory Text*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Morissan. (2008). *Manajemen Public Relations : Strategi Menjadi Humas Profesional*. Jakarta: Perdana Media Group.
- Munir. (2013). *Multimeia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musi, & dkk. (2022). *Penulisan Kreatif Public Relations*. Makassar: Nas Media Pustaka.
- Musi, S., & dkk. (2022). *Penulisan Kreatif Public Relations*. Makassar: Nas Media Pustaka.
- Nasrullah, & dkk. (2020). *Pemasaran Pariwisata: Konsep, Perencanaan & Implementasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nasrullah, & dkk. (2023). *Perencanaan Destinasi Pariwisata*. Medan: Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Nurrohmatuddin, A. (2020). *Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi CV Ardata Media*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Oemi, A. (2013). *Dasar-dasar Public Relations*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Pendit, N. S. (2002). *Ilmu Pariwisata*. Bandung: Sinar Baru Argesindo.
- Prayudi. (2017). *Penulisan Naskah Public Relations*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Putra, E. R., & Setiawan, E. B. (2019). Pembangunan Aplikasi Pintar Penghitungan Biaya Pemasangan Paving Block Memanfaatkan ArCore Api Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 1-8.
- Putri, Z. E., & dkk. (2023). *Komunikasi Pariwisata*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.

- Rochmaniah, A., Dharma, F. A., & Utomo, D. M. (2021). *Dasar-dasar Public Relations*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Rolos, P. M., & Wijaya, L. S. (2020). Model Komunikasi Public Relations di Pemerintah Kota Salatiga dengan Pendekatan Model Komunikasi Grunig & Hunt. *Jurnal InterAct*, 71-78.
- Saputra, Y. A. (2014). Implementasi Augmented Reality (AR) pada Fosil Purbakala Museum Geologi Bandung. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1-8.
- Sartika, & Panindias, A. N. (2023). Buku Eduwisata Arca Stambha Berbasis Augmented Reality Sebagai Promosi Wisata Gedung Koleksi Candi Bumiayu PALI Sumatera Selatan. *Jurnal Citrawira*, 2014-2036.
- Setiadi, N. (2003). *Perilaku Konsumen: Konsep dan Implikasi untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Suhada, S., & dkk. (2023). Pelatihan Photoshop bagi Siswa-Siswi SMKN 1 Boalemo. *DEVOTION: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 54-57.
- Suwarso, W. A. (2021). Peran Masyarakat dalam Promosi Pariwisata Kota Singkawang. *Jurnal PIKMA: Publikasi Media Dan Cinema*, 146-156.
- Takome, S., Suwu, E. A., & Zakarias, J. D. (2021). Dampak Pembangunan Pariwisata Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Lokal Di Desa Bobanehena Kecamatan Jailolo Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Ilmiah Society*, 1-15.
- Ta'wamaludin, R., Widiyanti, R., & Noor, A. A. (2022). Perancangan E-Guidebook sebagai Media Promosi Wisata Kuliner di Kabupaten Garut. *Jurnal IRWNS*, 1323-1331.
- Tjiptono, F. (2002). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Tolan, M. S., Pelleng, F. A., & Punuindoong, A. Y. (2021). Pengaruh Promosi terhadap Keputusan Pembelian di Online Shop Mita (Studi pada Masyarakat Kecamatan Wanea Kelurahan Karombasan Selatan Lingkungan IV Kota Manado). *Jurnal Productivity*, 360-364.
- Turambi, J. Y., Lengkong, F. D., & Plangiten, N. N. (2023). Dampak Kebijakan Pengembangan Pariwisata Bagi Masyarakat Kelurahan Woloan Satu Utara Kecamatan Tomohon Barat. *Jurnal Administrasi Publik*, 580-587.
- Utama, M. R., & Pramono, A. (2024). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi dan Pengenalan Data Center Pada PT. Omadata Padma Indonesia dengan Metode Surface Tracking. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 11922-11930.
- Wibowo, M. C. (2022). *Pemodelan dengan Blender 3D*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik & Universitas STEKOM.
- Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Kemendikbud RI.
- Wijaya, A., & Dijaya, R. (2021). Brosur Digital Wisata Bukit Gandrung di Desa Medowo Kediri Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JIPI)*, 305-317.
- Wirasakti, B. P. (2018). *Perancangan Buku Panduan Wisata Bertema Sejarah Etnik Kota Surabaya*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Yoeti, O. (2006). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Jakarta: Angkasa.