

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Pariwisata, “JUMLAH KUNJUNGAN WISATAWAN MANCANEGARA MENURUT PINTU MASUK DAN KEBANGSAAN Bulan Januari 2012,” pp. 18–19, 2012.
- [2] J. Melorose, R. Perroy, and S. Careas, “Kinerja, Laporan Pariwisata, Kementerian,” *Statew. Agric. L. Use Baseline 2015*, vol. 1, pp. 23–30, 2015.
- [3] F. Nazirun, S. Universitas, and U. Indonesia, “Pembangunan Pariwisata Sebagai Solusi Peningkatan Pendapatan Asli Daerah ( PAD ) Kota Sabang,” no. August 2013, pp. 1–35, 2016.
- [4] I Made Asdhiana, “PT Kereta Api Indonesia: Lawang Sewu Dikunjungi 1.500 Wisatawan Per Hari.” [Online]. Available: <http://www.bumn.go.id/keretaapi/berita/2126/Lawang.Sewu.Dikunjungi.1.500.Wisatawan.Per.Hari>. [Accessed: 15-Oct-2016].
- [5] metrosemarang, “Potensi Pajak Lawang Sewu Rp 3,2 Miliar - METROSEMARANG.com | Kabar Berita Semarang 24 jam.” [Online]. Available: <http://metrosemarang.com/potensi-pajak-lawang-sewu-rp-32-miliar>. [Accessed: 15-Oct-2016].
- [6] “Ganjar Canangkan Tahun Infrastruktur Pariwisata 2016 - Kompas.com Travel.” [Online]. Available: <http://travel.kompas.com/read/2016/01/13/142600527/Ganjar.Canangkan.Tahun.Infrastruktur.Pariwisata.2016>.

- [7] A. W. Mahastama, "Apa itu Augmented Reality ?," pp. 1–17.
- [8] Ika Fitriana, "Taman Kyai Langgeng Magelang Tangkap Peluang Pokemon Go untuk Pariwisata - Kompas.com Travel." [Online]. Available: <http://travel.kompas.com/read/2016/07/26/131900827/Taman.Kyai.Langgeng.Magelang.Tangkap.Peluang.Pokemon.Go.untuk.Pariwisata>. [Accessed: 20-Jan-2017].
- [9] J. C. Young, "Marketing Communication Menggunakan Augmented Reality pada Mobile Platform," vol. VII, no. 1, pp. 14–19, 2015.
- [10] A. R. Yudiantika, E. S. Pasinggi, I. P. Sari, and B. S. Hantono, "Implementasi Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum," *Konf. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. 2013, Univ.*, no. November, 2013.
- [11] O. Yusuf, "Mengapa Pokemon Go Begitu Sukses? - Kompas.com." [Online]. Available: <http://tekno.kompas.com/read/2016/07/14/19200027/mengapa.pokemon.go.begitu.sukses>.
- [12] I. S. Nugraha, "Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano," pp. 1–9.
- [13] Y. A. Saputra, "Implementasi Augmented Reality ( AR ) Pada Fosil Purbakala di Museum Geologi Bandung," pp. 1–8, 2014.
- [14] Unity, "Unity - Game engine, tools and multiplatform." [Online]. Available: <https://unity3d.com/unity>. [Accessed: 16-Oct-2016].
- [15] Unity, "Unity - Multiplatform - Publish your game to over 10 platforms." [Online]. Available: <https://unity3d.com/unity/multiplatform>. [Accessed: 16-Oct-2016].

- [16] Unity, "Unity - Store." [Online]. Available: <https://store.unity.com/>. [Accessed: 16-Oct-2016].
- [17] A. Hartanto, R. Timothy, and J. T. Informatika, "Android Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," pp. 1–9, 2013.
- [18] Wahyu Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora," vol. 7, no. 2, pp. 13–31, 2014.
- [19] Mahardika Abdi Prawira Tanjung, "Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah Mahardika Abdi Prawira Tanjung," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, pp. 1–4.
- [20] D. R. Tobergte and S. Curtis, "Pariwisata," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 89–99, 2013.
- [21] "Arti kata pariwisata - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." [Online]. Available: <http://kbbi.web.id/pariwisata>.
- [22] "Industri Pariwisata Indonesia | Indonesia Investments." [Online]. Available: <http://www.indonesia-investments.com/id/pariwisata/item6051>. [Accessed: 15-Oct-2016].
- [23] J. Melorose, R. Perroy, and S. Careas, "RENCANA KERJA PEMERINTAH DAERAH (RKPD)," *Statew. Agric. L. Use Baseline 2015*, vol. 1, pp. 40–45, 2015.
- [24] K. T. Martono, "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker," *J. Sist. Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 23–30, 2015.