

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Wardani, "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar)," *J. Teknol.*, vol. 8, no. 2, pp. 104–111, 2015, [Online]. Available: <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/jurtek/article/view/1119>
- [2] R. Bagus Sanjaya, "Strategi Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat Di Desa Kemetul, Kabupaten Semarang," *J. Master Pariwisata*, vol. 05, p. 91, 2018, doi: 10.24843/jumpa.2018.v05.i01.p05.
- [3] W. Wibisono and L. Yulianto, "Perancangan game edukasi untuk media pembelajaran pada sekolah menengah pertama persatuan guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan," *J. Speed (Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi)*, vol. 2, no. 2, pp. 37–42, 2010.
- [4] F. R. Lempas, B. A. Sugiarso, T. Elektro, U. Sam, and R. Manado, "Rancang Bangun Game Action 3D Pengenalan Sejarah Perang Tombulu Melawan Spanyol," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 4, pp. 435–446, 2019.
- [5] I. S. Boham, S. Sentinuwo, and A. Sambul, "Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Sejarah Perang Tondano," *J. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.11.1.2017.16919.
- [6] A. Chowanda and Y. L. Prasetio, "Perancangan Game Edukasi Bertemakan Sejarah Indonesia," *Semin. Nas. Semant. 2012*, vol. 1, no. September, pp. 151–155, 2012, doi: 10.13140/RG.2.1.3884.7764.
- [7] F. H. Saputri and D. Pratiwi, "Pembuatan Game RPG 'Roro Jonggrang' Dengan RPG Maker MV," *Semin. Nas. Cendekiawan*, pp. 9.1-9.9, 2018.

- [8] L. G. Lamonge *et al.*, “Rancang Bangun Aplikasi Game Augmented Reality Permainan Tradisional Sulawesi Utara Dodorobe,” *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17787.
- [9] N. Qadarrochman, “Analisis Penerimaan Daerah Dari Sektor Pariwisata Di Kota Semarang Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya,” *Skripsi*, p. 119, 2010.
- [10] S. F. Chaerunissa and T. Yuniningsih, “Analisis Komponen Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Wonopolo Kota Semarang,” *J. Public Policy Manag. Rev.*, vol. 9, no. 4, pp. 159–175, 2020.
- [11] M. V. Setya, “Semarang Dalam Upaya Mengembangkan Pariwisata Kota Semarang,” *J. Polit. Gov. Stud.*, vol. 6, pp. 410–401, 2017.
- [12] Itah Masitah, “Pengembangan Desa Wisata Oleh Pemerintah Desa Babakan Kecamatan Pangandaran Kabupaten Pangandaran,” *J. Ilm. Ilmu Adm. Negara*, vol. 6, p. 3, 2019.
- [13] P. Haryani and J. Triyono, “Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 807, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i2.1614.
- [14] M. Permai, “Penerapan teknologi,” *Pros. SNATIF Ke-1*, pp. 267–274, 2014.
- [15] A. Trisnadoli, I. Lestari, and Y. Fitrisia, “Rekayasa Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak untuk Peningkatan Nilai Kualitas Game Edukasi berbasis

Mobile dengan Tema Pariwisata,” *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 2, p. 31, 2019, doi: 10.33372/stn.v4i2.390.

- [16] A. Puspita Sari and T. Widodo, “Rancang Bangun Pengenalan Pariwisata Lampung Dengan Game Edukasi Berbasis Android,” *J. Edukasi*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2021.

