



DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Dahliah, I. 2015. *Pemanfaatan Sampah Organik Sebagai Bahan Baku Pupuk Kompos Dan Pengaruhnya Terhadap Tanah Dan Tanaman.*
- Tanuwijaya, F. 2016. *Partisipasi Masyarakat Dalam Pengelolaan Sampah Di Bank Sampah Pitoe Jambangan Kota Surabaya.*
- Setiadi, D., Nugroho, R., Mukhlis, M., Aulia, R., & Handoko, T.D (2019). *Analisis Efektifitas Animasi Pembelajaran Huruf Dan Angka Untuk Tuna Aksara Menggunakan Flash.* IJCIT (Indonesian Journal On Computer And Information Technology), 4(1),9-13.
- Supriyadi, S.(2019). *Pemanfaatan Plugin After Effect Untuk Produksi Film.* Jurnal Komunikasi, 10(1), 33-41.
- Lestari, A., Trisnadoli, A., & Dewi, M. (2019). *Analisis Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pegenalan Organ Pernapasan Manusia,* 6(4), 429-433.
- Arinal, A.A., Tulenan, V.,& Jacobus, A. (2019). *Pengembangan Aplikasi Tata Cara Wudhu Menggunakan Metode Markerles Augmented Reality.* Jurnal Teknik Informatika, 14(2), 165-172.
- Rahayu, F.N. (2019). *Naskah Publikasi Proyek Tugas Akhir Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android.*
- Mahardiaka, P.A., Suyadnya, I.M.A., & Saputra, K.O. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Dekorasi Ruang Dengan Memanfaatkan Teknologi Markerless Augmented Reality.* Journal of Computer Science and Informatics Engineering (J-Cosine),3(1), 82.
- T. Azuma, "A survey of augmented reality," *Presence Teleoperators Virtual Environ.*, vol. 6, no. 4, p. 355, Aug. 1997.
- Firmansyah, M. A. 2010. *Teknik Pembuatan Kompos.*

- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembanganya*. Yogyakarta: Andi.
- Rapi, M., Aulia, R., Usman, A., (2019). *Rancangan Gedung Serba Guna Universitas Harapan Fakultas Teknik Dan Komputer Sebagai Media Promosi Kampus Berbasis Animasi 3D*.
- Pramono, A., & Setiawan, M.D. (2019). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah Buahan*
- L. Madden, *Augmented Reality Browsers for Smartphones: Programming for JUNAIO, LAYAR, and WIKITUDE*, First Edition., vol. 1. Wiley Publishing Inc., 2012.
- Aditiya Rizki Yudianika, dkk. *Implementasi Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum*. 2013
- Rais, Afriliana,I., dan Budhihartono, E. 2018. *Peningkatan Ketrampilan Multimedia Coreldraw Di SMK Assalafiyah Kota Tegal*. Jurnal Abdimas PHB. 1(1):55-60
- Santoso, A., Listyorini,T., dan Latubessy, A.2014. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android*. Jurnal Nasional. Prosiding SNATIF ke-2. 267-274
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Vaughan.(2004). *Multimedia: making it work*. Edition 6. New York: McGraw-Hill Companies.
- Surjono.H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sulistyorini, L., 2005. *Pengelolaan Sampah Dengan Cara Menjadikannya Kompos*.
- Setyaningsih, E., Astuti, D. S., Astuti, R. 2017. *Kompos Daun Solusi Kreatif Pengendali Limbah*