

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelaar, Thomas, 2000. "Electronic Commerce and the Implications for Market Structure: The Example of the Art and Antiques Trade," *Journal of Computer-Mediated Communication*, 5 (3).
- AECT. 2004. *Defenisi Teknologi Pendidikan satuan Tugas Defenisi dan Terminologi AECT: Seri Pustaka teknologi pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Antti Ajanki, et.al.2011. "An *augmented reality* interface to contextual information".*Virtual Reality*. Vol.15 p161-173
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arnott, David C. dan Susan Bridgewater. 2002. *Internet, Interaction and Implications for Marketing*. *Marketing Intelligence dan Planning*, 20 (2):86-95.
- Azuma, Ronald T. 2008. "A Survey of *Augmented reality*". *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*.
- Barlian, E., Prasetyo, T. W., & Arsyad, I. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented reality* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 6(2), 178-187.
- Billinghurst, M., & Duenser, A. 2012. *Augmented reality in the Classroom*. *Computer*, 45, 56-63. <https://doi.org/10.1109/MC.2012.111>
- Carmigniani, J., Furht, B., Anisetti, M., Ceravolo, P., Damiani, E. and Ivkovic, M., 2011. *Augmented reality* technologies, systems and applications. *Multimedia Tools and Applications*, 51(1), pp.341-377.
- Chandra, Gregorius. 2001. *Pemasaran Global*. ed 1. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Chang, G., Morreale, P. and Medicherla, P., 2010, March. *Applications of augmented reality* systems in education. In *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (Vol. 1, pp. 1380-1385).
- Cheng, K. H., & Tsai, C. C. 2013. *Affordances of Augmented reality* in Science Learning: Suggestions for Future Research. *Journal of Science Education and Technology*, 22, 449-462. <http://dx.doi.org/10.1007/s10956-012-9405-9>
- Di-Serio, á., Ibáñez, M. B., & Kloos, C. D. 2013. *Impact of an Augmented reality System on Students' Motivation for a Visual Art Course*. *Computers & Education*, 68, 586-596. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.002>
- Dunleavy, M., Dede, C., & Mitchell, R. 2009. *Affordances and Limitations of Immersive Participatory Augmented reality Simulations for Teaching and Learning*. *Journal of Science Education and Technology*, 18, 7-22.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haryani. P., dan Triyono. 2017. *Augmented reality* Sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal SIMETRIS*. 8(2) <http://dx.doi.org/10.1007/s10956-008-9119-1>
- Iskandar, 2009, *Psikologi Pendidikan*, Ciputat: Gaung Persada (GP)
- Islami, N.N. and Fitria, F.L., 2019. *Pelatihan Strategi Digital Marketing Untuk Meningkatkan Kemampuan Softskill Dan Hardskill Bidang Keahlian*

- Pemasaran Pada Siswa Jurusan Pemasaran Smk Nuris Hidayat Desa Curahnongko, Kec. Tempurejo Kab. Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 13(2), pp.34-40.
- Kannan, P. K., & Hongshuang, L. 2016. Digital Marketing: A Framework, Review and Research Agenda. *International Journal of Research in Marketing*
- Kotler, Philip dan Keller, 2007, Manajemen Pemasaran, Jilid I, Edisi. Kedua belas, PT. Indeks, Jakarta.
- Kurniawan, D., & Wulan, D. R. (2020). Penerapan Media *Augmented reality* pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(1), 1-9.
- Kustnadi, Cecep & Sutjipto, Bambang. 2013. Media Pembelajaran Manual Digital Edisi Kedua. Bogor: Galia Indonesia
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. Mengenal Penelitian Tindakan. Kelas. Jakarta: PT INDEKS.
- Kusumawati, N., & Sudarso, W. 2019. Media *Augmented reality* sebagai Alternatif Pembelajaran pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Malang. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 7(3), 170-176.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta : Kencana.
- Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi.
- Mustaqim, I., 2016. Pemanfaatan *Augmented reality* sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), pp.174-183
- Pers Khadijah, 2013, Belajar dan Pembelajaran, Bandung: Cita Pustaka Media.
- Prastowo, A. (2018). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwana, Dedi Es., Rahmi dan Shandy Aditya. 2017. Pemanfaat Digital Marketing bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)* E-ISSN: 2580-4332 Vol. 1 No. 1 Juli 2017 DOI: doi.org/10.21009/JPMM.001.1.01, PP:1-17
- R. Azuma, et. al. 1999. "Tracking in unprepared environments for *augmented reality* systems" *Computers & Graphics* vol. 23, no. 6, pp. 787-793
- Sudjana, Nana . 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suroso. 2009. Penelitian Tindakan Kelas (Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Classroom Action Research). Jogjakarta : Pararaton
- Sutopo, H. B. 2017. Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian. Surakarta: UNS Press.
- Trianto. (2017). Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, Setia., 2015. Pemanfaatan Teknologi *Augmented reality* (AR) Untuk. Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak. Universitas PGRI Yogyakarta