

## DAFTAR PUSTAKA

- Azuma. (1997). No Title. *Definisi Teknologi Augmented Reality 3D*.
- Brata, K. C., & Brata, A. H. (2018). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 347. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853798>
- Creswell. (2014a). *definisi informan penelitian, data melalui berbagai cara, seperti wawancara, observasi, atau kuesioner*.
- Creswell. (2014b). journal. *Uji Keabsahan Data, Diskusi Teman Sejawat*.
- Creswell & Creswell. (2018). *Desai Penelitian Kualitatif Peneliti sebagai instrumen kunci mengumpulkan data sendiri dengan memeriksa dokumen, mengamati perilaku, atau mewawancarai peserta*.
- Crow dan Crow dalam Djaali. (2007). No Title. *Pameran Seni Rupa*, 121.
- Effendy, U. (2000). *Bauran strategi komunikasi baik secara makro (flamed multi media strategi) maupun secara mikro (single communication medium strategi) mempunyai fungsi ganda*".
- Effendy, U. (2005). *Komponen Strategi Komunikasi*. 6–17.
- Emzir. (2010). *Wawancara (interview)*.
- Ghouaiel, N., Garbaya, S., Cieutat, J.-M., & Jessel, J.-P. (2017). Mobile Augmented Reality in Museums : Towards Enhancing Visitor's Learning Experience. *International Journal of Virtual Reality*, 17(1), 21–31. <https://doi.org/10.20870/ijvr.2017.17.1.2885>
- Kipper dan Rampolla. (2013). *"Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR."*
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2017). No Title. *Principles of Marketing*. Pearson

*Education.*

- Kriyantono. (2010). *Desain penelitian penggunaan metode penelitian sangat besar pengaruh pada penelitian yang dikerjakan berdasarkan pokok penelitian.*
- Kulviseachana. (2001). *strategi komunikasi adalah penggunaan kombinasi faset-faset komunikasi dimana termasuk didalamnya frekuensi komunikasi, formalitas komunikasi, isi komunikasi, saluran komunikasi.*
- Lin, Y. H., Chang, S. H., Huang, T. C., Lin, Y. T., & Chen, Y. J. (2019). Augmented Reality Enhanced Ubiquitous-Learning in Museum. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(8), 543–547. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2019.9.8.1263>
- Liu, dkk. (2017). No Title. *Meningkatkan Minat Pengunjung Dalam Mengunjungi Pameran Seni Rupa.*
- Maarif, dkk. (2018). *Teknologi Augmented Reality dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung dalam mengunjungi pameran seni rupa, sehingga dapat meningkatkan minat pengunjung dalam mengapresiasi seni."*
- Moleong. (2007). *Uji keabsahan Data Kualitatif.*
- Patton. (2015). No Title. *Penelitian Kualitatif.*
- Purwanto, A. B., Agusta, A., & Januarsa, A. (2022). *Augmented Reality Sebagai Media Penunjang Informasi di Museum Geologi Bandung.* 1–14.
- Raco. (2010). *Desain penelitian Kualitatif, Data akan diperoleh secara mendalam, berdasarkan fakta, peristiwa, dan realita.*
- Ruslan. (2008). *Public Relations, Library Research.*
- S. C.-Y. Yuen, 2011. (2011). No Title. *Discovery-Based Learning, Objects Modelling, Dan Skills Training.*
- Sarwono. (2005). *Internet Searching.*
- Singhal, S., Bagga, S., Goyal, P., & Saxena, V. (2012). *Augmented Chemistry:*

- Interactive Education System. *International Journal of Computer Applications*, 49(15), 1–5. <https://doi.org/10.5120/7700-1041>
- Sugiyono. (2007). *Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, credibility, transferability, dependability, dan confirmability.*
- Sugiyono. (2009). *pengertian Observasi, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data secara langsung dari sumbernya,.*
- Warsiah, D. dan. (2009). *studi literatur.*
- Wiersma, W. (1986). *Journal. Uji Keabsahan Data Triangulasi.*
- Azuma. (1997). No Title. *Definisi Teknologi Augmented Reality 3D.*
- Brata, K. C., & Brata, A. H. (2018). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 347. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853798>
- Creswell. (2014a). *definisi informan penelitian, data melalui berbagai cara, seperti wawancara, observasi, atau kuesioner.*
- Creswell. (2014b). *journal. Uji Keabsahan Data, Diskusi Teman Sejawat.*
- Creswell & Creswell. (2018). *Desai Penelitian Kualitatif Peneliti sebagai instrumen kunci mengumpulkan data sendiri dengan memeriksa dokumen, mengamati perilaku, atau mewawancarai peserta.*
- Crow dan Crow dalam Djaali. (2007). No Title. *Pameran Seni Rupa*, 121.
- Effendy, U. (2000). *Bauran strategi komunikasi baik secara makro (flamed multi media strategi) maupun secara mikro (single communication medium strategi) mempunyai fungsi ganda”.*
- Effendy, U. (2005). *Komponen Strategi Komunikasi.* 6–17.
- Emzir. (2010). *Wawancara (interview).*
- Ghouaiel, N., Garbaya, S., Cieutat, J.-M., & Jessel, J.-P. (2017). *Mobile Augmented*

- Reality in Museums : Towards Enhancing Visitor's Learning Experience. *International Journal of Virtual Reality*, 17(1), 21–31. <https://doi.org/10.20870/ijvr.2017.17.1.2885>
- Kipper dan Rampolla. (2013). “*Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR.*”
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2017). No Title. *Principles of Marketing. Pearson Education.*
- Kriyantono. (2010). *Desain penelitian penggunaan metode penelitian sangat besar pengaruh pada penelitian yang dikerjakan berdasarkan pokok penelitian.*
- Kulviseachana. (2001). *strategi komunikasi adalah penggunaan kombinasi faset-faset komunikasi dimana termasuk didalamnya frekuensi komunikasi, formalitas komunikasi, isi komunikasi, saluran komunikasi.*
- Lin, Y. H., Chang, S. H., Huang, T. C., Lin, Y. T., & Chen, Y. J. (2019). Augmented Reality Enhanced Ubiquitous-Learning in Museum. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(8), 543–547. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2019.9.8.1263>
- Liu, dkk. (2017). No Title. *Meningkatkan Minat Pengunjung Dalam Mengunjungi Pameran Seni Rupa.*
- Maarif, dkk. (2018). *Teknologi Augmented Reality dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung dalam mengunjungi pameran seni rupa, sehingga dapat meningkatkan minat pengunjung dalam mengapresiasi seni.*”
- Moleong. (2007). *Uji keabsahan Data Kualitatif.*
- Patton. (2015). No Title. *Penelitian Kualitatif.*
- Purwanto, A. B., Agusta, A., & Januarsa, A. (2022). *Augmented Reality Sebagai Media Penunjang Informasi di Museum Geologi Bandung.* 1–14.
- Raco. (2010). *Desain penelitian Kualitatif, Data akan diperoleh secara mendalam, berdasarkan fakta, peristiwa, dan realita.*

Ruslan. (2008). *Public Relations, Library Research*.

S. C.-Y. Yuen, 2011. (2011). No Title. *Discovery-Based Learning, Objects Modelling, Dan Skills Training*.

Sarwono. (2005). *Internet Searching*.

Singhal, S., Bagga, S., Goyal, P., & Saxena, V. (2012). Augmented Chemistry: Interactive Education System. *International Journal of Computer Applications*, 49(15), 1–5. <https://doi.org/10.5120/7700-1041>

Sugiyono. (2007). *Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, credibility, transferability, dependability, dan confirmability*.

Sugiyono. (2009). *pengertian Observasi, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data secara langsung dari sumbernya,*.

Warsiah, D. dan. (2009). *studi literatur*.

Wiersma, W. (1986). *Journal. Uji Keabsahan Data Triangulasi*.

Sumber lain:

<https://dqlab.id/data-analisis-pahami-teknik-pengumpulan-data>

<https://kelaskomunikasi.com/memahami-strategi-komunikasi/>

<https://serupa.id/strategi-komunikasi-pengertian-jenis-tujuan-tahap-prinsip-dsb/>

<https://sman3cikarangutara.sch.id/read/4/strategi-komunikasi-pengertian-teknik-langkah-dan-hambatan>