

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, Ronald T. (August 1997). "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Bandem, I Made, dkk. 1981/1982. *Wimba Wayang Kulit Ramayana* (Ketut Madra). Dicitak oleh Proyek Penggalan/Pembinaan Seni Budaya Klasik/Tradisional dan Baru Daerah Tingkat I Bali
- Carsten Wartmann, 1999. *Panduan Lengkap Menggunakan Blender*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Fernando, Mario. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Manado: Buku AR Online
- H. T. Putro, "Wayang Kulit Terancam Punah," Program Studi Pascasarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Gajah Mada, Yogyakarta, 2013.
- L. Y. Banowosari, M. Rahmah, G. A. Rizky and M. A. R. Fuady, "Design Concept of Augmented Reality Application With Glasses For Indonesia Wayang Museum" *International Journal of Advances in Engineering & Technology*, pp. 1564 - 1570, 2013.
- Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). *Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Dinas Pertanian Kabupaten Bandung)*. *Semnasteknomedia* (pp. 2-9). Yogyakarta: STIMIK Amikom
- Ramadar, Pelsri. 2014. *N.S Flartoolkit | Flash Augmented Reality Alt Actionsript*. Buku AR Online, Solo.
- Saberan, Riduan. 2012. "Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa". *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Sunarto. (1989). *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sutoyo, T., Mulyanto, E., Suhartono, V., Nurhayati, O.D. dan Wijanarto. 2009. *Teori Pengolahan Citra Digital*. Andi, Yogyakarta.
- Vitalocca, D., Mardiana, "Pengaruh Implementasi Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Pada Mata Pelajaran IPA", dalam Seminar Nasional Pendidikan Vokasi, Fakultas Teknik Universitas Negeri Makasar, 9 September 2017.

Halaman ini sengaja dikosongkan


LAMPIRAN



PROGRAM STUDI INFORMATIKA – UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
MONITORING PENELITIAN LAPANGAN **SIDANG UJIAN TA**

N.P.M	1461600115
Nama Lengkap	TRI WANYU WAPUTRO
Alamat domisili	Jl. Banjar Sugihan, Surabaya
Nomor Ponsel	0895-3000-4800
Tempat Penelitian	SDN BANJAR SUGIHAN II / 117
Alamat Lembaga/ Instansi/Perusahaan tempat Penelitian	Jl. TANDES Gang II No. 1, Banjar Sugihan, Surabaya barat, Banjar Sugihan, Surabaya.
Supervisor Lapangan	Titiek KUSDAKWATI Spd. (Keriswaan).
Judul Tugas Akhir	RANCANG BANGUN APLIKASI PENGEJALAN WAYANG KULIT RAMAYANA

Monitoring Penelitian di Lapangan/Instansi/Perusahaan

No	Uraian Isi Bimbingan	Ttd. dan Stempel Perusahaan/Instansi
1	Mahasiswa telah mendapatkan izin dari Lembaga/Instansi/Perusahaan untuk melakukan aktivitas penelitian	
2	Mahasiswa telah menjelaskan apa yang akan dilakukan dan dibuat dalam penelitian Tugas Akhirnya	
3	Mahasiswa telah melakukan aktivitas pengumpulan data, survey, atau wawancara di lingkungan perusahaan/instansi	
4	Mahasiswa telah menunjukkan rancangan/purwarupa (prototype) untuk sistem/perangkat yang akan dibuat	







