

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented Reality dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur*, 2, 176–182.
- Andre, J. L., Handriyantini, E., & Oktavia, C. A. (2019). Pengembangan Game Virtual Reality Berbasis Android Menggunakan Unity Sebagai Media Penunjang Pengenalan Bahasa Inggris. *J-Intech*, 6(02), 208–213. <https://doi.org/10.32664/j-intech.v6i02.253>
- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 7(1), 47. <https://doi.org/10.20895/infotel.v7i1.29>
- Azuma, R. T. (2014). A survey of augmented reality. *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272. <https://doi.org/10.1561/1100000049>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN Dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- Dinsos, A. (2021a). *Biografi Kapten I Gede Muka Pandan Pahlawan Nasional Buleleng*. <https://dinsos.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/13-biografi-kapten-i-gede-muka-pandan-pahlawan-nasional-buleleng>
- Dinsos, A. (2021b). *Biografi Letkol I Gusti Putu Wisnu Putra Buleleng Pahlawan Nasional*. <https://dinsos.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/42-biografi-letkol-i-gusti-putu-wisnu-putra-buleleng-pahlawan-nasional>
- Dinsos, A. (2021c). *Kiprah Dan Biografi Mayor Nengah Metra*. <https://dinsos.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/71-kiprah-dan-biografi-mayor-nengah-metra>
- Firdaus, & Rizki, D. (2021). Pentingnya Sejarah bagi Generasi Muda. *Osf Preprints*.
- Harleony Suwedy, P. (2013). *“Biografi Mayor Nengah Metra” Dan Sumbangannya Bagi Pembelajaran Sejarah Di SMA*.
- Krainyk, Y. M., Boiko, A. P., Poltavskiy, D. A., & Zaselkiy, V. I. (2020). Augmented Reality-based historical guide for classes and tourists. *CEUR Workshop Proceedings*, 2547, 241–250.
- Legiun, V. (n.d.). *Sekilas Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti*.
- Maiyendra, N. A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Promosi Tour Wisata Dan

- Pemesanan Paket Tour Wisata Daerah Kerinci Jambi Pada Cv. Rinai Berbasis Open Source. *Jursima*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.47024/js.v7i1.164>
- Mandau, M. Y., Sujaini, H., & Muhandi, H. (2021). Animasi 3D Menjelajah Seluruh Area Untan Menggunakan Navigasi Car Controller. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(1), 19. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i1.36600>
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhandi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>
- Natalia, N., & Handi, S. L. (2021). *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Objek Wisata Sejarah Kota Sukabumi Menggunakan Metode Marker dan Markerless*. 208–215.
- Nurkencana, W. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Usaha Nasional.
- Nurkhafid, M., & Mustagfirin, M. (2019). Penerapan Augmented Reality Pada Aplikasi “Pandukawan” (Pengenalan Wayang Pandawa Dan Punakawan). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 24–30. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v1i1.2763>
- Pirmansyah, D., & Pramono, A. (2021). Perancangan Arca 3D sebagai Karakter Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Minat Sejarah Masyarakat. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 266–276. <https://doi.org/10.17977/um031v8i32021p266>
- Putri, N. D., Anra, H., & Perwitasari, A. (2019). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Barang Sejarah pada Istana Kadriah Kota Pontianak. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 7(1), 7. <https://doi.org/10.26418/justin.v7i1.27185>
- Reeves, S., & Bima Dirgantara, H. (2021). Implementasi Augmented Reality (AR) Dengan Metode Marker Untuk Media Pengenalan Informasi Monumen Monumen di Jakarta. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 8(1).
- Riadi, A. S., Anton, A., & Radiyah, U. (2018). Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Sejarah Kota Tua Jakarta Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknika*, 10(2), 1035. <https://doi.org/10.30736/teknika.v10i2.240>
- Sari, I. P., Sulisty, S., & Hantono, B. S. (2014). Evaluasi Kemampuan Sistem Pendeteksian Objek Augmented Reality secara Cloud Recognition. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) Yogyakarta*, 1–6.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan: (Research and Development/R&D)* (S. Y. Suryandari (ed.)). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode penelitian pendidikan / Nana Syaodih Sukmadinata*. Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, A. T., Tiroy, F., Butar-Butar, S., & Ali, N. (2021). Perancangan Aplikasi

Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 02.

Wirawan, K. A; Harsemadi, G. (2021). *Augmented Reality Pengenalan Objek Wisata Taman Mumbul Sangheh Berbasis Android* (Vol. 21, Issue 0361).

Yesmaya, V., T, J. D., Aspurua, K., & Prasetyo, I. (2018). Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Telematika*, 13(1), 27–32.

Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1). <https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>

