

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Nugraha, I. G., Putra, I. K. G. D., & Sukarsa, I. M. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Museum Bali Berbasis Android Studi Kasus Gedung Karangasem dan Gedung Tabanan. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 93. <https://doi.org/10.24843/lkjiti.2016.v07.i02.p03>
- Antanegara. (2019) *MUSEUM GEDONG ARCA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN SEJARAH*. kebudayaan.kemdikbud.go.id
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* (Vol. 6). <http://www.cs.unc.edu/~azumaW>:
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Dellia, P., Mutiatun, S., & Jami'ul Amil, A. (2022). *PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MUSEUM CAKRANINGRAT BANGKALAN BERBASIS QR-CODE* (Vol. 16, Issue 2). <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/index>
- Gregory, R. J. (2015). Psychological testing: History, principles and applications seventh edition. In *Pearson Education*
- Habibullah, M., Mulyanto, Y., & Sofya, N. D. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMANDU WISATA MUSEUM SUMBAWA BERBASIS ANDROID DENGAN MEMANFAATKAN QUICK RESPONSE CODE (QR CODE). *Jurnal JINTEKS*, 2(2).
- Kepariwisataan, J., Spesial, E., Program, S., Manajemen, B., Perjalanan, S., Tinggi, P., Nusa, D., & Bali, J. (2018). *KUALITAS PELAYANAN PETUGAS TOURIST INFORMATION DI DAYA TARIK WISATA BUDAYA MUSEUM GEDONG ARCA KABUPATEN GIANYAR NI PUTU EVI WIJAYANTI*. 17.

- Ketut, A., D.S, W., N.M, R., & I. N. E, M. (2021). *Augmented Reality Applied in Subak Museum: Preserving Local Wisdom Subak Concept*. <https://doi.org/10.4108/eai.30-7-2021.2313598>
- Nurdiansyah, C. N. (2019). *Implementasi Augmented Reality (AR) Dengan Metode Marker Dan Markerless Pada Objek Dan Benda Bersejarah Di Museum Gedung Sate* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Pangestu, D. A., Fitri, I., & Fauziah, F. (2020). AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN PROMOSI UNIVERSITAS NASIONAL. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1), 35–42. <https://doi.org/10.36294/jurti.v4i1.1230>
- Pariwisata, K. K. (2011). *Undang-Undang republik Indonesia No.,or 11 tahun 2010 tentang cagar budaya*. Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Penelitian, H., Pengabdian, D., Masyarakat, P., Tahun, I. V, Pengembangan, ", Menuju, S., Madani, M., Lokal, B., Rahmah, P. Z., Astuti, P., Pramessetyaningrum, L., Susan, ), Muhammadiyah, U., Alamat, P., Dukuhwaluh, J. R., Iii, D., Kembaran, K., Banyumas, K., & Tengah, J. (n.d.). *Seminar Nasional PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI 1*).
- Purnama, H., & Alfian, A. N. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android di SD Negeri Jatimulya 11. *Informatics for Educators and Professionals*, 6(1), 21–32.
- Putra, K. W. B., Wirawan, I. M. A., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran discovery learning pada mata pelajaran “sistem komputer” untuk siswa kelas x multimedia smk negeri 3 singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1).
- Rahmah, P. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0).
- Riyanto, R., & Singgih, S. R. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. *JUITA: Jurnal Informatika*, 3(4).

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susila, A. A. N. H., & Arsa, D. M. S. (2020). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangunan Adat Desa Penglipuran. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(3), 726. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i3.2208>
- Sutopo, A.H., 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syarif Army, A., Hendri, N., & Anugrah, S. (2023). Augmented Reality Media Development Using Assemblr Studio Web in Class VIII Social Science Subjects at MTsN. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(4), 2656–5862. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.6008/http>
- Wedasuwari, I.A.M. (2020). Kajian Literatur: Bahasa, Budaya, Dan Pikiran Dalam Linguistik Antropologi. *Wacana: Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 20(2), 1-5.
- Wirayudi Aditama, P., Nyoman Widhi Adnyana, I., & Ayu Ariningsih, K. (2019). AUGMENTED REALITY DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* (Vol. 2).
- Yusuf, M. A., & Ibrahim, N. (2018). PEMANFAATAN MUSEUM SEBAGAI SUMBER BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH 1). In *Jurnal Visipena* (Vol. 9, Issue 2).
- Zaini, T., Dew, O., Bahri, B., Dwi Endah Wulansari, O., Bahri, B., Sistem Informasi Institute Informatics, J., & Darmajaya Jalan Zainal Abidin Pagar Alam, B. (2013). PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN. In *Jurnal Informatika* (Vol. 13, Issue 1).