

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. T., Kurniastuti, I., Susanto, A., Yudianto, F., Studi, P., Informasi, S., Bisnis, E., & Digital, D. T. (2023). Implementasi Black box Testing dan Usability Testing pada Website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, 8(1).
- Albert, T., Nugroho, J. A., & Hapsari, R. W. (2021). Perancangan Ulang UI/ UX Website sebuah Perusahaan Farmasi. *Jurnal Rupaka*.
- Alfiansyah, Mertayasa, I. N. E., & Pascima, I. B. N. (2024). Pengembangan Augmented Reality Pengenalan Tanaman Langka Endemik Indonesia Bagian Barat. *13*(1).
- Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuarsono. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 6.
- Ardhianto, E., Hadikurniawati, W., & Winarno, D. E. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 17(2), 107–117.
- Asana. (2024, February 13). *Apa itu segitiga manajemen proyek itu bagaimana hal ini dapat membantu tim Anda?* <https://Asana.Com/Id/Resources/Project-Management-Triangle>.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Bali. (2024, January 24). *Banyaknya Wisatawan Domestik Bulanan ke Bali, 2004-2023*. <https://Bali.Bps.Go.Id/Id/Statistics-Table/1/MjkjMQ==/Banyaknya-Wisatawan-Domestik-Bulanan-Ke-Bali-2004-2023.Html>.
<https://bali.bps.go.id/id/statistics-table/1/MjkjMQ==/banyaknya-wisatawan-domestik-bulanan-ke-bali-2004-2023.html>
- Bakar, I. (2023). Augmented Reality: A Systematic Literature Review and Future Research Prospects in Digital Marketing. *Journal of Islamic Economics Perspectives*, 5(2).
- Beritasatu.com. (2015, March 8). *Karya Seni Lukis Tradisional Kerta Gosa Akan Dikonservasi*. <https://www.beritasatu.com/news/255358/karya-seni-lukis-tradisional-kerta-gosa-akan-dikonservasi>
- Campbell, S. (2014). Kamasan art in museum collections: Entangled histories of art collecting in Bali. *Bijdragen Tot de Taal-, Land- En Volkenkunde*, 170(2–3), 250–280. <https://doi.org/10.1163/22134379-17002001>
- Cinthya. (2024, February 26). *5 Perbedaan Promosi dan Pemasaran yang Wajib Anda Ketahui*. <https://Accurate.Id/Marketing-Manajemen/Perbedaan-Promosi-Dan-Pemasaran/>.

- Clemente, S. B., Liñan, F. S., Revatta, F. P., Paulini, J. Z., & Carbonell, M. C. (2023). Digital Tool for Film Promotion Through the Use of Augmented Reality. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(5), 36–56. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i05.34767>
- Damanik, R., & Ginting, W. (2021). Implementasi Tik Pada Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Dengan Model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Untuk Informasi Digital Pariwisata Sebagai Peningkatan Kualitas Layanan Pengunjung Desa Wisata Dokan. *Jurnal Informatika Kaputama (JIK)*, 5(1). <https://doi.org/10.59697/jik.v5i1.286>
- Dellia, P., Mutiatun, S., & Amil, A. J. (2022). Pengembangan Augmented Reality Museum Cakraningrat Bangkalan Berbasis Qr-Code. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2). <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.1915>
- Dibiagi, W. K. (2023). “Warna Bali” dalam Pewarnaan Lukisan Wayang Kamasan. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 26(2). <https://doi.org/10.24821/ars.v26i2.9450>
- Dipa, A., Dewi, E., Mulyani, S., & Sumaryana, Y. (2024). Aplikasi Pengenalan Pupuh Sunda Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 3).
- Dipurnomo, N. S., & Rahayu, F. (2022). *Efektivitas Perangkat Lunak Adobe Photoshop sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Biografi di SMA*.
- Fauzi, M. (2019). Penggunaan Teknik Blueprint Pada Pemodelan Objek 3d. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTik)*, 3(1).
- Gideon Liwandouw, J., Yunus, A., & Saharaeni, Y. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Maxim Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Ilmu Komputer Kharisma Tech*, 39–52.
- Gregory, R. J. . (2015). *Psychological Testing : History, Principles, and Applications*. Pearson Education.
- Guruh Gian Pratama, H., Sastypratiwi, H., Srimurdianti Sukamto, A., Nawawi, J. H., & Barat, K. (2022). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Properti Perumahan dengan Penyesuaian Warna pada Model Bangunan (Vol. 01, Issue 1).
- Haryanto, R., Setiawan, A., Nurhayati, R., Mertayasa, I. G. A., & Nugraha, A. R. (2024). Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran Di Era Society 5.0: Sebuah Literature Review (Vol. 08, Issue 02).
- hazni, Hayati, F., & Muliawati, Y. (2023). Analisis Kegiatan Main Peran Makro Untuk Menstimulasi Percaya Diri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Cinta Ananda Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1).

- Hestanto. (2024, July 23). *Strategi Pemasaran Dalam Digital Marketing*. <https://www.hestanto.web.id/strategi-pemasaran-dalam-digital-marketing/>.
- Howarth, J. (2024, March 27). *24+ Augmented Reality Stats (2024-2028)*. <https://explodingtopics.com/blog/augmented-reality-stats#ar-user-stats>.
- Iman Dagama, F. F. (2022). Perancangan Game Edukasi Tata Surya Berbasis Augmented Realty Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Informatika*, 1(1). <https://doi.org/10.37150/jift.v1i1.2223>
- Jaya, I. G. N. A. (2022). Rancangan Pemberdayaan Menggambar Wayang Bali Melalui Ipteks Bagi Masyarakat (IBM) Di Lingkungan Denpasar Barat, Kota Madya Denpasar Program Studi Kriya Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar 2022.
- Lee, K., & Herman, H. (2023). Penerapan Metode Mdlc Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sambal Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2). <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1034>
- linkumkm. (2024, January 10). Mengeksplorasi Dunia Digital Melalui Virtual Exhibition untuk Menemukan Inspirasi. <https://linkumkm.id/news/detail/14224/mengeksplorasi-dunia-digital-melalui-virtual-exhibition-untuk-menemukan-inspirasi>.
- Mudana, I. W. (2017). Inovasi Bentuk Lukisan Wayang Kamasan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 31(2). <https://doi.org/10.31091/mudra.v31i2.31>
- Mudra, I. W., Remawa, A. A. G. R., & Wirawan, I. K. A. (2020). Wayang Kamasan painting and its development in Bali's handicrafts. *Cultura. International Journal of Philosophy of Culture and Axiology*, 17(1), 139–157. <https://doi.org/10.3726/cul012020.0009>
- Mulyati, M. I., & Sudiana, I. K. (2022). Lukisan Wayang Kamasan Sebagai Salah Satu Elemen Dekorasi Interior untuk Memberi Nuansa Bali yang Unik. *Journal on Education*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.686>
- Nihayan Naja, F., Khoiri, A., & Stiya Mulyani, P. (2022). Studi Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Portal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 9(3), 279–286.
- Nikolaidis, A. (2022). What is Significant in Modern Augmented Reality: A Systematic Analysis of Existing Reviews. In *Journal of Imaging* (Vol. 8, Issue 5). <https://doi.org/10.3390/jimaging8050145>
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif (Issue 2). <http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>

- Noorwatha, I. K. D. (2019). *Naranatha-Kanya: Jejak Sejarah Dewa Agung Istri Kanya dan Kebangkitan Seni Kerajaan Klungkung Abad ke-19*.
- Nurlailah, E., & Nova Wardani, K. R. (2023). Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Oleh-Oleh Khas Kota Pagaralam. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(4), 1175–1185. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i4.4006>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
- 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>
- Pascima, Ariningsih, Sindu, & Masdiantini. (2023). Merawat Tradisi, Merawat Generasi Pelukis Wayang Kamasan. *Proceeding Senadimas Undiksha 2023*, 8.
- Pascima, Wiratama, & Wahyu. (2022). Promosi Digital Produk Kesenian Desa Kamasan.
- Permana, R., Tosida, E. T., & Suriansyah, M. I. (2022). Development Of Augmented Reality Portal For Medicininal Plants Introduction. *International Journal of Global Operations Research*, 3(2). <https://doi.org/10.47194/ijgor.v3i2.141>
- Pozharliev, R., De Angelis, M., & Rossi, D. (2022). The effect of augmented reality versus traditional advertising: a comparison between neurophysiological and self-reported measures. *Marketing Letters*, 33(1), 113–128. <https://doi.org/10.1007/s11002-021-09573-9>
- Pradnyadari, W. S., & Ramadhan, M. S. (2022). Pengpalikasian Motif Dengan Inspirasi Lukisan Wayang Kamasan Pada Perancangan Suvenir Produk Fesyen.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Purnomo Adi, S. (2023). Pengaplikasian Desain Galeri Virtual Outdoor Untuk Pameran Seni Cetak Tinggi Virtual Yang Kekinian.
- R. Ganesh, & G. Prabu. (2020). Determination of Internet Banking Usage and Purpose with Explanation of Data Flow Diagram and Use Case Diagram(IJMH). *International Journal of Management and Humanities (IJMH)*, 4(7). <https://doi.org/10.35940/ijmh.G0674.034720>

- Reza, F., Fitriyatno, A., Nur Hidayat, A., & Faizah, S. (2021). Aplikasi Portal Jelajah Destinasi Wisata Indonesia Dengan Augmented Reality (AR) dan Video 360° Berbasis Android Sebagai Media Promosi Dan Hiburan. 10(1).
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11.
- Sashmita Anggeli, & Kemal Ade Sekarwati. (2021). Implementasi Deep Learning Menggunakan Metode Convolutional Neural Network Dan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Jenis Ikan Hias Berbasis Android. <http://journals.usm.ac.id/index.php/jprt/index>
- Sasmita, M. H., & Salamun, K. (2016). Proses Dan Visualisasi Seni Lukis I Nyoman Mandra. In *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* (Vol. 04).
- Satapathy, S. M., Jhaveri, R., Khanna, U., & Dwivedi, A. K. (2020). Smart Rent Portal using Recommendation System Visualized by Augmented Reality. *Procedia Computer Science*, 171, 197–206. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.04.021>
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org
- Simhive. (2023, June 9). *Virtual Exhibition: Masa Depan Pameran yang Terhubung dengan Teknologi*. [https://Blog.Simhive.Com/2023/06/09/Virtual-Exhibition-Masa-Depan-Pameran-Yang-Terhubung-Dengan-Teknologi/#:~:Text=Pameran%20virtual%20adalah%20bentuk%20pameran, Menawarkan%20pengalaman%20interaktif%20yang%20mendalam](https://Blog.Simhive.Com/2023/06/09/Virtual-Exhibition-Masa-Depan-Pameran-Yang-Terhubung-Dengan-Teknologi/#:~:Text=Pameran%20virtual%20adalah%20bentuk%20pameran,Menawarkan%20pengalaman%20interaktif%20yang%20mendalam).
- Spatial. (2024). *Virtual-Exhibition*. <https://Www.Spatial.Io/Categories/Virtual-Exhibition>.
- Sucitra, I. G. A., & Priyagung, L. A. (2019). Implementasi Visual Lukisan Klasik Kamasan pada Media Alternatif Tengkorak Kepala Kerbau. In *Lambertus Adwin Priyagung*. Anggota.
- Sulistiowati, S., Komari, N., Kurniawati, S., & Daud, I. (2020). Pemanfaatan Galeri Virtual Sebagai Media Promosi Wisata Kabupaten Landak. *MINDA BAHARU*, 4(2). <https://doi.org/10.33373/jmb.v4i2.2689>
- Surya Ningsih, K., Jamilah Aruan, N., & Taufik Al Afkari Siahaan, A. (2022). Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan. *Jurnal Sains, Informatika, Dan Tekonologi*.
- Susilawati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan PHP Dan Mysql. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 35–44.

- Syamsuwardin. (2020). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Untuk Media Promosi Objek Wisata Kabupaten Aceh. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 1(3).
- Tasya Pratiwi Utami, P., Isa Pramana Koesoemadinata, M., & Dewa Alit Dwija Putra, I. (2022). Perancangan Promosi Lukisan Wayang Kamasan Melalui Website Dan Augmented Reality.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wira Astawa, G., Agung Raditya Putra, I. G. L., & Krisna Juliharta, I. G. P. (2019). Aplikasi Android Lukisan Wayang Kamasan Menggunakan Qr Code Sebagai Media Promosi Interaktif (Studi Kasus: Startup Way’K). *Infotronik : Jurnal Teknologi Informasi Dan Elektronika*, 4(1). <https://doi.org/10.32897/infotronik.2019.4.1.169>
- Yana, P. S. K., Sindu, I. G. P., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3).
- Youtube. (2020). *Augmented Reality Portal Interstellar Edition*. https://youtu.be/88doQ6qg-Ng?si=qBngvO8Ayv_4BK2Q
- Yulia, D. Y., Yekaterina, K. A., & Aleksandr, U. D. (2020). *The augmented reality portal and hints usage for assisting individuals with autism spectrum disorder, anxiety and cognitive disorders*.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Agustus*, 1(1), 18–21.