

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Amerta: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019). The Effectiveness of Content Based on Dynamic Intellectual Learning with Visual Modality in Vocational School. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>
- Aji, N. R. E., & Ikrimach. (2024). Implementasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Huruf Kanji. *JUKI: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 6(1), 37–45.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Alfiansyah, F., & Sito, S. L. M. (2022). Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 6–16. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Amin, R. Al, Permana, R., & Hafizh, M. (2020). Augmented Reality Introduction to Computer Hardware Using Tracking Method in UPI “YPTK” Computer System Labor, Padang (Augmented Reality Pengenalan Hardware Komputer Menggunakan Metode Tracking pada Labor Sistem Komputer UPI “YPTK” Padang). *Jurnal KomtekInfo*, 7(3), 205–217.
- Ardiansah. (2023). Analisis Sejarah Kebenaran Indonesia dalam Penjajahan Belanda selama 350 Tahun. *KRINOK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2(3), 177–186. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i3.26293>
- Arif, S., Rachmedia, V., & Pratama, R. A. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 435–446. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4685>
- Arsi, M., Adrian, Q. J., & Megawaty, D. A. (2023). Sistem Informasi Pencarian Jasa Tukang Berbasis Android (Studi Kasus: Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 67–74. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2441>
- Aulia, L. R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Mengenal Identitas Nasional Indonesia Sebagai Jati Diri Bangsa untuk Menghadapi Tantangan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8549–8557.

- Benu, A. Y., & Benufinit, Y. A. (2022). Efektifitas Pembelajaran IPS SD Menggunakan Multimedia dalam Memahami Sejarah Kerajaan Kupang sebagai Suplemen Pembelajaran. *JUKANTI: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 306–311.
- Candiasa, I. M. (2010). Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. *Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Chai, J. J. K., O'Sullivan, C., Gowen, A. A., Rooney, B., & Xu, J. L. (2022). Augmented/Mmixed Reality Technologies for Food: A Review. *ELSEVIER: Trends in Food Science and Technology*, 124, 182–194. <https://doi.org/10.1016/j.tifs.2022.04.021>
- Dangu, A. S., Sumarjiana, I. K. L., & Anto, R. (2022). Sejarah Pendidikan Indonesia Awal Kemerdekaan Tahun 1945-1950. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(2), 4717–4722.
- Dediansyah, A., & Hidayat, S. (2021). Hubungan Antara Sikap Nasionalisme dengan Kesadaran Sejarah Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah IKIP PGRI Pontianak). *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 8(1), 40–52.
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi Augmented Reality sebagai Media Inovasi Pembelajaran dalam Melestarikan Kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 1077–1089. <https://doi.org/10.17977/um063v1i102021p1077-1089>
- Diarsa, I. W. B., Ernanda, K. Y., & Indrawan, G. (2021). Evaluasi Sistem Informasi Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Bangli pada Aspek Usability dengan Metode User Experience Questionnaire dan Think Aloud. *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK)*, 6(2), 34–48.
- Doerner, R., & Horst, R. (2022). Overcoming Challenges When Teaching Hands-on Courses about Virtual Reality and Augmented Reality: Methods, Techniques and Best Practice. *ELSEVIER: Graphics and Visual Computing*, 6, 200037. <https://doi.org/10.1016/j.gvc.2021.200037>
- Fahmizher, M., & Hartono, R. (2023). Pembuatan Aplikasi Denah Berbasis Augmented Reality (AR) Model Marker Basic Tracking Menggunakan Metode MDLC. *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 11(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3%20s1.3550>
- Fajri, I. N., Lestari, W. D., Naibaho, Y. P. C., Gulo, A. S. S., Asbari, M., Novitasari, D., & Purwanto, A. (2022). Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme pada Generasi Muda. *Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE)*, 2(4), 1–11.

- Fatimah, N., & Octaviani, D. (2023). Sejarah Pendidikan Indonesia Baru: Perkembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Artificial Intelligence (AI) 4.0. *Jurnal Sejarah Indonesia*, 6(2), 168–179. <http://journal.unhas.ac.id/index.php/jsi>
- Fitriyaningrum, D., & Alrianingrum, S. (2023). Pengaruh Media Youtube Digital Storytelling Terhadap Literasi Sejarah Peserta Didik SMA Negeri 1 Taman. *AVATARA: E-Journal Pendidikan Sejarah*, 13(2). <https://dataindonesia.id/>,
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770–1784. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>
- Hadi, U. (2019, February 20). *Bikin Geram! Monumen Serangan Umum 1 Maret Yogya Jadi Sasaran Vandalisme*. <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-4435701/bikin-geram-monumen-serangan-umum-1-maret-yogya-jadi-sasaran-vandalisme>
- Hendrawan, N. O., Jonemaro, E. M. A., & Ananta, M. T. (2023). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Halodoc dan Alodokter menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(3), 1030–1038. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Insiyroh, I., Taurusta, C., & Suprianto. (2023). Perancangan Aplikasi Pengenalan Ikon Wisata Kota Surabaya berbasis Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 12(1), 123–135. <https://doi.org/10.31571/saintek.v12i1.5825>
- Kautsar, M., & Fauzan, M. N. (2023). Literatur Review Augmented Reality sebagai Media Promosi dengan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Nuansa Informatika*, 17(2), 83–93. <https://journal.fkom.uniku.ac.id/ilkom83TerakreditasiSINTA5>
- Kolopita, R. A., Lamasigi, Z. Y., & Pakaya, R. (2023). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Monumen Bersejarah Gorontalo Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 2(2), 143–149.
- Kresnanto, M. A., Hanggara, B. T., & Prakoso, B. S. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada RedDoorz dan Airy). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3637–3646. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kurniawan, K., Pusparini, M., & Marwani, I. S. (2024). Wisata Heritage dan Budaya di Kota Sukabumi: Peluang dan Tantangan. *Journal of Tourism Planning and Economic Development (JOTPED)*, 2(1), 1–9.

- Lionar, U., Mulyana, A., Winarti, M., Sapriya, Afriani, R., & Bayu Yefterson, R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Literasi Sejarah Berbasis Discovery Learning. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 8(2), 178–194. <https://doi.org/10.29408/fhs.v8i2.23728>
- Lontoh, E. J., Kainde, Q. C., & Komansilan, T. (2022). Augmented Reality pada Objek Sejarah Berbasis Android Menggunakan Teknik Markerless. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 113–121.
- Maliki, M. I., Suaidah, & Parjito. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Grosir Sembako pada Toko LA-RIS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(3), 304–311. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Marpaung, S. Y. R., & Nuraeni, N. (2023). Evaluasi User Experience Website E-Learning My-Elnusa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *JURNAL SWABUMI*, 11(1), 78–84.
- Ma'ruf, M. T., & Primandari, P. N. (2024). Aplikasi Pembelajaran Simpul dan Sandi pada Pramuka Tingkat Penggalang Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile Application Of Knots and Codes Learning for Scouts At The Mid Level Using Augmented Reality Based Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 14(1), 11–23. <https://doi.org/10.34010/jati.v14i1>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Menayang, C. I., & Felisa, J. (2019). Rekayasa Perangkat Lunak Perancangan dan Pembuatan Augmented Reality Shooting Game. *Media Informatika*, 18(2), 75–91.
- Muda, O. C. (2022). *Implementasi Augmented Reality (AR) Berbasis Android*. <https://www.researchgate.net/>
- Nazilah, S., & Ramdhan, F. S. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA*, 5(2), 99–107.
- Novianti, N. K. A., Adnyawati, N. D. M. S., & Masdarini, L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran (STAD) Student Team Achievement Divisions Berbantuan LKS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Ajar Keamanan Pangan di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja. *Jurnal Bosparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 10(1), 64–73.

- Nugraha, P., Ridwan, M., & Sukrim. (2023). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tempat Bersejarah Berbasis Android Di Kota Tangerang. *JUTIS (Jurnal Teknik Informatika Unis)*, 11(2), 131–139.
- Nugrahani, I. M., & Anam, K. (2022). Validitas Isi Model Latihan TENVOL untuk Meningkatkan Kemampuan Smash Bolavoli. *Riyadhoh; Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(1), 119–124.
- Oktariani, & Ekadiansyah, E. (2020). Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan*, 1(1), 23–33. www.jurnalp3k.com/index.php/J-P3K/index
- Paramitha, K. A. T., Putra, I. W. D., & Mudiasih, N. W. (2022). Pengembangan Aplikasi Android Pembelajaran Gamelan Selonding Gaya Tenganan. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 5(2), 223–239.
- Pidada, I. B. A. (2024). Pertempuran Tanah Aron. *KULTURISTIK: Jurnal Bahasa Dan Budaya*, 8(2), 13–20. <https://doi.org/10.22225/kulturistik.8.2.9402>
- Pranata, C. A., Utami, E., & Luthfi, E. T. (2021). Marker Based Augmented Reality Pada Buku Poa Dengan Metode Fast Corner Detection. *EXPLORE: Jurnal Informatika & Komputer*, 11(2), 58–64.
- Pranoto, A., & Zakariyah, M. (2023). Peran Augmented Reality dalam Memperkenalkan Organ Pencernaan Manusia pada Anak Sekolah Dasar. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(3), 1235–1244. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1441>
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157.
- Prasetyo, J. B., Hikmah, N., & Noor, M. F. (2021). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android sebagai Media Penampil Informasi Tambahan pada Brosur Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Panca Marga. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 14(1), 69–80. <https://doi.org/10.15408/jti.v14i1.17168>
- Prasetyo, O., Mary, T., & Irsyadunas. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMKN 4 Sijunjung. *JATI: Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(5), 3469–3474.
- Puspita, D., & Nasution, L. M. I. (2025). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Nasabah dalam Menggunakan Mobile Banking di BSI KC Binjai. *Jurnal Publikasi Manajemen Informatika*, 4(2), 1–6. <https://doi.org/10.55606/jupumi.v4i2.3759>
- Putra, A. D., Susanto, M. R. D., & Fernando, Y. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering*, 1(2), 32–43. <https://doi.org/10.58602/chain.v1i2.19>

- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Putri, R. E., Widya, R., & Yusman, Y. (2023). Prototype Sistem Informasi Bimbingan dan Konseling Menggunakan Figma. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(2), 540–551. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.246>
- Rahmawati, A. P., Wicaksono, I. A., Azimi, I. A., & Atjil, S. K. (2024). Mambuah sebagai Media Interaktif Pengenalan Buah-Buahan untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Desain*, 11(3), 453. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i3.15873>
- Rais, R. D. A., Saman, A., & Herman. (2024). Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1595–1608. <https://jurnaldidaktika.org>
- Romadhoni, A. A., & Witir, D. W. (2019). Internalisasi Nilai Kearifan Lokal Indonesia melalui Pembelajaran Sejarah untuk Membangun Karakter Generasi Muda Jaman Now. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 24–37.
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3), 246–253. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3048>
- Saefudin, M., Sudjiran, & Soegijanto. (2023). Penerapan Perangkat Lunak Unity dalam Pengembangan Aplikasi Game Dua Dimensi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah SIKOMTEK*, 13(1), 9–16.
- Safarani, J. A. (2023). Monumen dan Museum sebagai Sarana Edukasi Sejarah dalam Mempertahankan Identitas Bangsa. *HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 6(2), 231–240. <https://doi.org/10.17509/historia.v6i2.54584>
- Salsabila, N. N., & Danugroho, A. (2023). Mengurai Sejarah Perjuangan Pahlawan Bangsa Indonesia sebagai Penguatan Nasionalisme Generasi Muda Pasca Pandemi. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 2(1), 64–76. <https://doi.org/10.33830/antroposen.v2i1.5470>
- Salsabila, Z., & Syarif, A. (2022). Pemanfaatan Media Google Drive dalam Pengelolaan Dokumen Elektronik Komisi Aparatur Sipil Negara. *Jurnal Sekretari Dan Administrasi*, 20(2), 116–125.
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook* (Version 11). User Experience Questionnaire.
- Setiawan, B., Gustalika, M. A., & Raharja, P. A. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Tumbuhan berbasis Augmented Reality dengan Metode MDLC.

- Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(2), 91–101. <https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1325>
- Shafarazaq, Z., & Zakariyah, M. (2023). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Ikon Kota di Provinsi Yogyakarta Berbasis Objek Landmark. *JSAI: Journal Scientific and Applied Informatics*, 6(3), 333–350. <https://doi.org/10.36085>
- Sholihin, M. (2024, August 19). *Ironis, Patung Pahlawan Kapten Muslihat di Bogor Jadi Sasaran Vandalisme*. <https://news.detik.com/berita/d-7497923/ironis-patung-pahlawan-kapten-muslihat-di-bogor-jadi-sasaran-vandalisme>
- Sindu, I. G. P., Hartati, R. S., Sudarma, M., & Gunantara, N. (2023). Systematic Literature Review of Machine Learning in Virtual Reality and Augmented Reality. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 12(1), 108–118. <https://doi.org/10.23887/janapati.v12i1.60126>
- Singarimbun, M., & Effendi, S. (1995). *Metode Penelitian Survei Edisi Revisi*. Lembaga Penelitian, Pendidikan dan Penerangan Ekonomi dan Sosial (LP3ES).
- Singgih, A. P., & Kurniawan, R. (2024). Augmented Reality Objek 3D Ikon Provinsi Lampung Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7895–7899.
- Sosiawan, I. M. (2013). *Mengenal Pertempuran Tanah Aron Pahlawan Anumerta dan Pejuang Perintis Kemerdekaan Lebih Dekat*. Dinas Sosial Karangasem.
- Sudarta, W. (2016). Perjalanan Perjuangan Kemerdekaan Pahlawan Nasional I Gusti Ngurah Rai. *Majalah Suara YKP Bali Edisi III*.
- Sudirjo, F., Gugat, R. M. D., Utama, A. N. B., Utami, E. Y., & Martis, A. (2023). The Application of User Experience Questionnaire to Evaluate Customer Experience When Using Digital Platform to Purchase Flight Ticket in Two Travel and Ticketing Digital Companies. *Jurnal Sistim Informasi Dan Teknologi*, 5(4), 57–62. <https://doi.org/10.60083/jsisfotek.v5i4.333>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Cetakan ke-19). Alfabeta.
- Sukarto, Y. E., & Setyadi, D. I. (2020). Perancangan Katalog Museum Keraton Sumenep dengan Konsep Budaya Lahir Melalui Sejarah. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(1), 26–31.
- Sulistianingsih, & Kustono, D. (2022). Potensi Penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur di Era Pandemi Covid-19. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 7(1), 10–18.

- Suryadi, Z., & Aprison, W. (2023). Perbedaan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Kelas VIII di MTS Swasta Tarbiyah Islamiyah Canduang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1799–1810.
- Suryani, T. V. (2016, August 18). *Menapaki Sejarah Perjuangan I Gusti Ngurah Rai*. Antaranews. <https://bali.antaranews.com/berita/94600/menapaki-sejarah-perjuangan-i-gusti-ngurah-rai>
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Graha Ilmu.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, & Ardianto, D. T. (2021). Peranan Penting Sejarah Lokal sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- Tamrin, R., & Azman, M. N. A. (2021). Pembangunan Aplikasi Berasaskan Android Bagi Sub Topik Asas Pemilihan Pakaian Mata Pelajaran Sains Rumah Tangga Tingkatan 4. *Asian Pendidikan*, 1(1), 28–36. <https://doi.org/10.53797/aspen.v1i1.4.2021>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tripariyanto, A. Y., Dewi, L., Komari, A., & Rahayuningsih, S. (2022). Pemberdayaan dan Pengembangan Potensi Peninggalan Sejarah Monumen dr Soetomo sebagai Destinasi Wisata Edukasi dan Sejarah Nasional. *JCEE: Journal of Community Engagement and Employment*, 4(2), 52–59. <http://ojs.iik.ac.id/index.php/JCEE>
- Wahyudi, N., Harianto, R. A., & Setyati, E. (2019). Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection. *INSYST: Journal of Intelligent Systems and Computation*, 1(1), 9–18.
- Wahyudi, T. (2022). Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dan Android Sebagai Penunjang Kerja di Indonesia: Systematic Literature Review. *Journal Computer Science*, 1(2), 96–102. <https://scholar.google.co.id/>
- Wibisono, A., & Wardani, T. I. (2020). Desain Virtual Tour Bangunan Bersejarah Lawang Sewu Semarang Menggunakan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Web (WEBAR). *Jurnal Ilmiah Teknosains*, 6(2), 39–50.
- Widiani, N. K. Y. (2024). *Sejarah Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai ke Tanah Aron Karangasem, Bali dan Potensinya sebagai Penguat Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka di SMA*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Widianingrum, F. F., Hadiyoso, S., & Aulia, S. (2021). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android untuk Pembelajaran Organ Lambung Manusia

(Application of Android Based Augmented Reality for Human Stomach Organ Learning). *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi* , 10(4), 329–335.

Widianto, A., & Arnita. (2023). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android. *Jurnal Komputasi Terdistribusi*, 6(4), 1–8.

Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *JSHT: Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.

Yuhanto, P. W., & Miyosa, A. S. (2022). Implementasi Augmented Reality (AR) untuk Memvisualisasikan Portofolio Pemodelan 3D. *Jurnal Nawala Visual*, 4(1), 1–10.

Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.

Zalukhu, A., Purba, S., & Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Industri*, 4(1), 61–70.

