

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, d. K. (2022). Perancangan desain grafis lingkungan dan media pendukung pada museum bajra sandhi. 8(5), 3014–3026.
- Akbar tanjung, a., & riyen pratama, m. (2019). Analisis kinerja teknologi *Augmented Reality* terhadap media pembelajaran sayuran berbasis android.
- Aplikasi animasi 3d cerita relief jataka berbasis android *Augmented Reality* dengan metode *Marker* based tracking geri defanra jurusan teknik informatika , fakultas teknologi industri universitas islam indonesia jalan kaliurang km . 14 , 5 besi sleman yogya. (2018). 1–6.
- Ardiyansyah, f. (2014). Implementasi pattern recognition pada pengenalan monumen-monumen bersejarah di kota bandung teknik informatika universitas komputer indonesia jurnal ilmiah komputer dan informatika (komputa). Jurnal ilmiah komputer dan informatika (komputa), 1(1).
- Azri, b. Y., & agung, i. M. (2017). Pahlawan: siapa mereka? Pendekatan psikologi indigenous. Jurnal psikologi sosial, 15(2), 95–104. <https://doi.org/10.7454/jps.2017.9>
- Bagus, i., & mahendra, m. (2016). Implementasi *Augmented Reality* (ar) menggunakan unity 3d dan vuforia sdk. Jurnal ilmiah ilmu komputer universitas udayana, 9(1), 1–5.
- Billinghurst, m., clark, a., & lee, g. (2014). A survey of *Augmented Reality*. Foundations and trends in human-computer interaction, 8(2–3), 73–272. <https://doi.org/10.1561/11000000049>
- Cawood, s., & fiala, m. (2007). *Augmented Reality*: a practical guide. In pragmatic programmers ta - tt -. Pragmatic bookshelf raleigh, n.c. <https://doi.org/lk - https://worldcat.org/title/213829656>
- Fayiz, m., hilmy, n., darusalam, u., & rubhasy, a. (2020). *Augmented Reality* sebagai media edukasi sejarah bangunan peninggalan kesultanan utsmaniyah menggunakan metode *Marker* based tracking dan algoritma fast corner detection. Jurnal jtik (jurnal teknologi informasi dan komunikasi), 4(2), 138. <https://doi.org/10.35870/jtik.v4i2.162>
- Fitria, d., gani, m. H., & rian, r. (2021). Monumen perjuangan masyarakat cupak ditinjau dari segi bentuk, fungsi dan tata letak. V-art: journal of fine art, 1(1), 1. <https://doi.org/10.26887/vartjofa.v1i1.2131>

- Halas, j., & manvell, r. (1968). The technique of film animation. In communication arts books ta - tt - ([2d ed.]). Hastings house new york. <https://doi.org/1k> - <https://worldcat.org/title/1738215>
- Haq, n. M. (2020). *Augmented Reality* sejarah pahlawan pada uang kertas rupiah dengan teknologi facial motion capture berbasis android. Jurnal informatika dan rekayasa perangkat lunak, 1(1), 100–108. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.229>
- Hendrawan, j., & perwitasari, i. D. (2019). Aplikasi pengenalan pahlawan nasional dan pahlawan revolusi berbasis android. Jurnal teknologi informasi, 3(1), 34. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i1.685>
- Jainuri, ., nurasiah, ., & hermilasari, y. (2022). Perancangan dan pembuatan aplikasi mobile point of sale pada outlet makaroni judes berbasis android. Insan pembangunan sistem informasi dan komputer (ipsikom), 9(2), 192–201. <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v9i2.201>
- Labellapansa, a., & asrining ratri, m. R. (2017). *Augmented Reality* bangunan bersejarah berbasis android (studi kasus : istana siak sri indrapura). It journal *Research and Development*, 1(2), 1–12. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2017.vol1\(2\).676](https://doi.org/10.25299/itjrd.2017.vol1(2).676)
- 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. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i1.3414>
- 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>
- Maulana yusuf a, nurzengky ibrahim, & kurniawati. (2018). Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah. Visipena journal, 9(2), 215–235. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i2.455>
- Muhammad hadi noor seto, tri listyorini, a. S. (2015). Pengenalan pahlawan indonesia berbasis *Augmented Reality* dengan *Marker* uang indonesia. 43–50.
- Ni putu meina, a. (2020). Validitas isi media pembelajaran interaktif berorientasi model problem based learning dan pendidikan karakter. Jurnal mathematics paedagogic, v(1), 54–61.

- 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>
- Purba, t. O., mukhtar, h., & fatma, y. (2019). Pengenalan monumen-monumen bersejarah di kota pekanbaru menggunakan *Augmented Reality* (ar) berbasis android. *Proseding semnas ctia*, 1(1), 1–4.
- Reeves, s., & dirgantara, h. B. (2021). Implementasi *Augmented Reality* (ar) dengan metode *Marker* untuk media pengenalan informasi monumen-monumen di jakarta. *Kalbiscientia jurnal sains dan teknologi*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.53008/kalbiscientia.v8i1.163>
- Scianna, a., gaglio, g. F., & la guardia, m. (2019). *Augmented Reality* for cultural heritage: the rebirth of a historical square. *International archives of the photogrammetry, remote sensing and spatial information sciences - isprs archives*, 42(2/w17), 303–308. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-xlii-2-w17-303-2019>
- Setiawan, a. H., & dani, h. (2021). Studi terhadap media *Augmented Reality* (ar) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kd memahami jenis-jenis alat berat. *Jurnal kajian pendidikan teknik bangunan*, 7(1), 1–5.
- Sudiartini, n. M., darmawiguna, i. G. M., & sunarya, i. M. G. (2016). Pengembangan aplikasi *Markerless Augmented Reality* balinese story “calon arang.” *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 233–242. <https://doi.org/10.23887/jptk.v13i2.8531>
- Vitono, h., nasution, h., & hengky, a. &. (2016). Implementasi *Markerless Augmented Reality* sebagai media informasi koleksi museum berbasis android. *Universitas tanjungpura pontianak*, 2(4), 239–245.
- Wang, h.-y., liao, c., & yang, l.-h. (2013). What affects mobile application use? The roles of consumption values. *International journal of marketing studies*, 5(2), 11–22. <https://doi.org/10.5539/ijms.v5n2p11>
- Wusantria, p. (2017). Nilai-nilai kepahlawanan tokoh i gusti ketut jelantik dalam perang

jagaraga (1846-1849) sebagai sumber penanaman karakter dalam pembelajaran ips di smp laboratorium undiksha singaraja. *Journal of education research and evaluation*, 1(4), 264. <https://doi.org/10.23887/jere.v1i4.12494>

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), 119–140. <https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>

Yuliani, m., atmaja, n. B., & maryati, t. (2018). Monumen perang jagaraga di desa jagaraga sebagai sumber belajar ips di smp negeri 1 sawan kecamatan sawan kabupaten buleleng. *Jurnal pendidikan ips indonesia*, 2(1), 41–50. <https://doi.org/10.23887/pips.v2i1.2861>

Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Dharma*, 1(1), 18–21.

