

DAFTAR PUSTAKA

Dwi Nurazizah, H., Aditya Nugraha, D., & Endy Budianto, A. (2023). PERANCANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI INFORMASI DAN NAVIGASI DI UNIVERSITAS PGRI KANJURUHAN MALANG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika Polinema*, 9.

Fahmi Rosyada, E., Ratna, I., Astutik, I., & Taurusta, C. (2023). EKSPLORISARI MONUMEN BERSEJARAH MELALUI AUGMENTED REALITY DI KABUPATEN LAMONGAN. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 12(1), 154–164. <https://doi.org/10.31571/saintek.v12i1.5883>

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 Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 4(2), 2020. <https://doi.org/10.35870/jti>

Firdaus, Y. H., Jaenudin, J., & Fajri, H. (2020). PENGENALAN OBJEK MUSEUM DAN MONUMEN PETA MENGGUNAKAN MARKERLESS AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. In *JUSS) Jurnal Sains dan Sistem Informasi E-ISSN* (Vol. 3, Issue 2).

Kleftodimos, A., Evagelou, A., Gkoutzios, S., Matsiola, M., Vrigkas, M., Yannacopoulou, A., Triantafillidou, A., & Lappas, G. (2023). Creating Location-Based Augmented Reality Games and Immersive Experiences for Touristic Destination Marketing and Education. *Computers*, 12(11). <https://doi.org/10.3390/computers12110227>

Kolopita, roji A., Lamasigi, Z. Y., & Pakaya, R. (2023). *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Monumen Bersejarah Gorontalo Berbasis Android*.

Kusuma, D. A. D. (2022). The Phonological Interference of Balinese Language of Jagaraga Dialect in English Pronunciation. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(1), 19–26. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i1.50406>

Maulina, F., Ardian, Z., Alue Naga, J., Tibang, D., Kuala, S., & Banda Aceh, K. (2019). ARmose: APLIKASI PEMBELAJARAN MONUMEN BERSEJARAH DI KOTA BANDA ACEH MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA BUKU BERBASIS ANDROID. *Journal of Informatics and Computer Science*, 5(1).

Meina Adi Putra, I. K. (2022). *SEJARAH DAN TRANSISI KEKUASAAN PARA ELIT*.

Novariyanto, R. A. (2020). *MAKNA HISTORIS MONUMEN KESEJARAHAAN DI MALANG SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH*.

Pratala, C. T., Asyer, E. M., Prayudi, I., & Saifudin, A. (2020). Pengujian White Box pada Aplikasi Cash Flow Berbasis Android Menggunakan Teknik Basis Path. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 111. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.4713>

Prayogi, A. (2022). *Ruang Lingkup Filsafat Sejarah dalam Kajian Sejarah*.

Putri, A., & Indriyanti, A. D. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation. *Jutikom*, 03(02), 49–59.

Rajamani, S. K., & Iyer, R. S. (2024). Simularea ferestrei aortopulmonare anatomice folosind modelarea 3D în blender. *ORL.Ro*, 2(63), 26. <https://doi.org/10.26416/orl.63.2.2024.9626>

Wirakusunah, G. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN INDONESIA MENGGUNAKAN DEEP FAKE DENGAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4171>

Yuniarto, D., Agreindra Helmiawan, M., & Angkrek Situ No, J. (2023). Penerapan Augmented Reality Pengenalan Monumen sebagai. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, 17(2).

