

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Afriansya, N. I., Ulum, M., Alfita, R., Teknik, F., & Madura, U. T. (2020). Aplikasi Pengenalan Informasi Objek Bersejarah pada Museum dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. In *Seminar Nasional Fortei Regional*.
- Alfiani, M., Djamaludin, & Mahmudin. (2021). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh Pahlawan. *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik*, 2(2), 130.
- Alfiansyah, Mertayasa, I. N. E., & Pascima, I. bagus N. (2024). *Pengembangan Augmented Reality Pengenalan Tanaman Langka Endemik Indonesia Bagian Barat*. 13(1).
- As-Sidiqy, D. E. (2024). *Rancang Bangun Sistem Informasi Navigasi Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Awaludin, M., Hidayat, M., Asnawi, M. F., & Sibyan, H. (2024). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tajwid Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 13(2).
- Bagus, G. A. (2013). The Development Of Civilization At Tamblingan Site Area. *Forum Arkeologi*, 26(1), 1–16.
- Bentelu, A. S., Sentinuwo, S., & Lantang, O. (2016). Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus: Kota Manado). *E-Journal Teknik Informatika*, 8(1).
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 5(2), 119–124.
- Bramantyo, H. A., & Astuti, I. A. (2025). Perancangan dan Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Augmented Reality pada Mahasvin Farm menggunakan

- Metode MDLC. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 7(1), 173–189. <https://doi.org/10.35746/jtim.v7i1.679>
- Budiman, A. A., Rusdi, M. I., & Taufiq, T. (2024a). Pengembangan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Bagi Siswa SDN 55 Olang. *Jurnal Literasi Digital*, 4(3), 154–166. <https://doi.org/10.54065/jld.4.3.2024.569>
- Budiman, A. A., Rusdi, M. I., & Taufiq, T. (2024b). Pengembangan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Bagi Siswa SDN 55 Olang. *Jurnal Literasi Digital*, 4(3), 154–166. <https://doi.org/10.54065/jld.4.3.2024.569>
- Cai, S., Wang, X., & Chiang, F. K. (2014). A case study of Augmented Reality simulation system application in a chemistry course. *Computers in Human Behavior*, 37, 31–40. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.018>
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- Chai, A., Pratama, J., & Syahputra, B. (2024). Perancangan Media Informasi Pengenalan Budaya Kelenteng Berbasis Video Dokumenter Terhadap Gen-Z di Batam. *INFOTECH: Jurnal Informatika & Teknologi*, 5(2), 292–300. <https://doi.org/10.37373/infotech.v5i2.1454>
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *E-Journal "Acta Diurna,"* 6(1), 1–15.
- Dalimunthe, H. F., & Simanjuntak, P. (2023). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Comaise*, 9(2).
- Dellia, P., Mutiatun, S., & Jami'ul Amil, A. (2022). Pengembangan Augmented Reality Museum Cakraningrat Bangkalan Berbasis Qr-Code. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 354–363. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/index>
- Dwi Puspitasari, W., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring

- Matakuliah Matematika Komputasi. *Focus ACTION Of Research Mathematic*, 4(1), 2021. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3254>
- Enita, E. (2022). *Pengembangan Media Papan ANGka Berpasangan untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun*.
- Fadli, I. N., & Ishaq, U. M. (2019). Aplikasi Pengenalan Huruf dan Makharijul Huruf Hijaiyah Dengan Augmented Reality Berbasis Android. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 8(2), 73–79. <https://doi.org/10.34010/komputika.v8i2.2186>
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 5, Issue 1).
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Gregory, R. J. (2000). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications* (3rd ed). Boston : Allyn and Bacon.
- Hairah, U., Hadiseptian Nursukamto, M., Dhiya Ulhaqi, A., Puspitaningtyas, D., Asmawati, C., Asya Arinda, V., & Tandirama, M. (2024). Peningkatan Kompetensi Siswa Dalam Merancang UI/UX Aplikasi Mobile Menggunakan Figma. *JOMPA ABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4). <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jpabdi>
- Handayani, U. I., Suhadi, Widiastuti, A., Purwata, L., & Gargita, I. K. (1997). *Peninggalan Sejarah dan Kepurbakalaan Nusa Tenggara Barat*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kantor Wilayah Propinsi Nusa Tenggara Barat, Bagian Proyek Pembinaan Permuseuman Nusa Tenggara Barat.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

- Harmayani, Apdilah, D., Mapilindo, Oktopanda, & Hutahaeen, J. (2021). *Aplikasi Komputer* (J. Simarmata, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Harsemadi, I. G., Wulandari, R., Ibnu Rosyadi, A., Wayan Gede Lamopia, I., & Panji Agustino, D. (2022). Aplikasi Pembelajaran Kisah Teladan Rasulullah Muhammad Saw. Berbasis Multimedia. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 8(1).
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal SIMETRIS*, 8(2).
- Ilmiana, I. R. (2024). *Analisis Pengalaman Pengguna pada Prototipe Aplikasi Mobile AMGM Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. Universitas Islam Indonesia.
- Kaharuddin, K., Pernando, Y., Marfuah, M., & KH, M. (2023). Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1168–1175. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3685>
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *JPM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 91–102.
- Koutromanos, G., Mikropoulus, A. T., Mavridis, D., & Christogiannis, C. (2023). The Mobile Augmented Reality Acceptance Model for Teachers and Future Teachers. *Education and Information Technologies*.
- Kurniawan, & Candra, F. (2019). Pengenalan Objek Bersejarah Pada Museum Sang Nila Utama Kota Pekanbaru Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. In *Jom FTEKNIK* (Vol. 6).
- Masri, M., Lasmi, E., & Media, P. . (2018). Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless. *Journal of Electrical Technology*, 3(3). www.kajianpustaka.com
- Maulana, I., Suryani, N., & Asrowi, A. (2019). Augmented Reality: Solusi Pembelajaran IPA di Era Revolusi Industri 4.0. *Proceedings of The ICECRS*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2399>

- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). *Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality*. 3(1).
- Mukhid, A. (2023). *Desain Teknologi dan Inovasi Pembelajaran Dalam Budaya Organisasi di Lembaga Pendidikan* (B. Saladin, Ed.). Pustaka Egaliter.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Mustika, Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Najib, M. A., Sani, D. A., & Sarwani, M. Z. (2023). Media Pembelajaran Rumah Adat Berbasis Augmented Reality Metode Simultaneous Localization And Mapping. *Jurnal MNEMONIC*, 6(1), 65–70.
- Nurajizah, S. (2016). *Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia*. 3(2).
- Nurfajar, R. E., Rahardjo, R., Firdaus, A., Wahab, A., & Mutu Manikam, R. (2023). Aplikasi Pembelajaran Benda-Benda Bersejarah Dengan Metode Lean Software Development. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 14(2), 186. <https://doi.org/10.22441/fifo.2022.v14i2.008>
- 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>
- Pardi, I. W. (2022). Peninggalan Prasejarah Di Sekitar Di Danau Buyan-Tamblingan Dan Potensinya Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di Era Milenial. *Jurnal Komunikasi Hukum*, 8(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jkh>
- Prihantoro, W., & Aji, A. S. (2024). Aplikasi Pengenalan Koleksi Museum Dirgantara Mandala Yogyakarta Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 220–228. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1152>

- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Rezki, M., Nuryamin, Y., Nurdiani, S., & Fahmi, M. (n.d.). Pengelolaan Arsip Digital Dengan Google Drive Pada Yayasan Kopia Raya Insani. *Indonesian Community Service Journal of Computer Science (IndoComs)*, 1(1), 18–20.
- Ryanto, Sugeng. (2020). *Situs Liyangan dan Sejarahnya : Peradaban Adiluhung di Lereng Gunung*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, Balai Arkeologi Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Saidin, N. F., Halim, N. D. A., & Yahaya, N. (2015). A Review of Research on Augmented Reality in Education: Advantages and Applications. *International Education Studies*, 8(13), 1–8. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n13p1>
- Saputra, N. H., Salim, Idhayani, N., & Prasetyo, T. K. (2020). Augmented Reality-Based Learning Media Development. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12.i2.258>
- Saraswati, I. D. A. I., Putra, I. M. A. W. P., & Gunawan, I. M. A. O. (2023). Pengembangan Media Edukasi Pengenalan Profesi bagi PAUD Melalui Augmented Reality Menggunakan Assemblr. 5(4), 348–357.
- Schrepp, M. (2023). User Experience Questionnaire Handbook. *UEQ (User Experience Questionnaire)*. www.ueq-online.org
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios. *LNCS*, 8517, 383–392.
- Setyawan, R. A., & Dzikri, A. (2016). Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Jurnal SIMETRIS*, 7(1).
- Sriwahyuni. (2020). *Pengembangan E-Materi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika SMA*. Universitas Negeri Makasar.
- Suarbhawa, I. G. M., Bagus, A. A. G., Astawa, A. A. G. O., Murja, I. W., & Trisnadewi, A. A. A. (2007). *Situs Tamblingan* (I. M. Sutaba, Ed.). Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Buleleng.

- Sugiono, S. (2021). Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Augmented Reality di Perangkat Mobile dalam Komunikasi Pemasaran. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.31504/komunika.v9i1.3715>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Supriyono, A. R., Dwi Fatimah, A., Bahroni, I., Perdana Wanti, L., & Nur Faiz, M. (2023). Metode Pengembangan Perangkat Lunak MDLC Pada Rancang Bangun Media Pembelajaran Planet Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Infotekmesin*, 14(1), 141–148. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v14i1.1689>
- Syahbania, D., Berliana, I., Fadillah, I., & As Syafi, M. (2025). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah. *JMI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1.
- Syahidi, A. A., Subandi, S., & Mohamed, A. (2020). AUTOC-AR: A Car Design and Specification as a Work Safety Guide Based on Augmented Reality Technology. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 26(1), 18–25. <https://doi.org/10.21831/jptk.v26i1.27907>
- Utoyo, A. W., Dyah Aprillia, H., Warbung, T., & Bonafix, N. (2021). Pelatihan Komputer Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator kepada Politeknik Imigrasi di Kemanggisan Jakarta. *SENADA : Semangat Nasional Dalam Mengabdi*, 1(3), 262–269.
- Wayan, I., Satya, W., Made, I., Sandhiyasa, S., Aristana, D. W., Putu, I., Eka, A., Udayana, D., Made, G., & Desnanjaya, N. (2024). Pengembangan Virtual Tour 360 Pada Objek Wisata Sangeh. *KOMET : Kolaborasi Masyarakat Berbasis Teknologi*, 1(2), 47–52.
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2).
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).

- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1).
- 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), 2023.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 3(5), 210–217. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zalukhu, A., Purba, S., Darma, D., Zalukhu¹, A., Purba², S., Darma³, D., Teknik Informatika, M., & Industri, F. T. (2023). Terangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Industri*, 4(1).

