

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43.
<https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Adi, I., Sila, I. N., & Sudita, I. K. (2020). Arsitektur Rumah Tradisional Desa Pedawa, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa ...*, 10(3), 125–137.
- Aditia, R., & Artikel, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media A B S T R A K. *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>
- Alsheikh Mahmoud, S., Bin Hashim, H., Shamsudin, M. F., & Alsheikh Mahmoud, H. (2024). Effective Preservation of Traditional Malay Houses: A Review of Current Practices and Challenges. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 16, Issue 11). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI).
<https://doi.org/10.3390/su16114773>
- Aristana, M. D. W., Antara, I. G. Y., & Putra, I. D. G. W. (2024). Pengenalan Rumah Adat Bandung Rangki Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 10, 48–55.
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Bahaduri, R. G., Sindu, I. G. P., & Wahyuni, D. S. (2024). Development of Virtual Reality for Optical Fiber Splicing Simulation. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 13(1). <https://doi.org/10.23887/janapati.v13i1.65358>
- Chen, C.-H., Hsu, M.-F., Lee, I.-J., Sun, K.-W., Lin, Y.-C., & Lee, W.-H. (n.d.).

*APPLYING AUGMENTED REALITY TO VISUALIZE THE HISTORY OF
TRADITIONAL ARCHITECTURE IN TAIWAN.*

Dan, K. (n.d.). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*.

Dea Puspita, & Muhammad Lathief Ilhamy Nasution. (2025). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Nasabah dalam Menggunakan Mobile Banking di BSI KC Binjai. *Jurnal Publikasi Manajemen Informatika*, 4(2), 01–06.
<https://doi.org/10.55606/jupumi.v4i2.3759>

Dewa, I., Arief, G., Putra, B., Gede, I., Darmawiguna, M., Made, I., & Wirawan, A. (2015). Aplikasi Virtual Air Kendang Berbasis Augmented Reality dengan Menggunakan Pendekatan Object Tracking. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (ardi)*, 4(5).

Fahmizher, M., & Hartono, R. (n.d.). PEMBUATAN APLIKASI DENAH BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) MODEL MARKER BASIC TRACKING MENGGUNAKAN METODE MDLC. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3), 2830–7062. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3%20s1.3550>

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. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>

Irsan Pueng, Virginia Tulenan, & Xaverius B. N. Najoan. (2020a). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Rumah Adat Bolaang Mongondow. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4), 1–12.

Irsan Pueng, Virginia Tulenan, & Xaverius B. N. Najoan. (2020b). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Rumah Adat Bolaang Mongondow. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4), 1–12.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/30413>

jomsti, +5+PARAMITA. (n.d.).

Jupriyadi, & Aziz, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Sumatera Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Telefortech*, 1(2), 46–54.

Karmapati, +107-117. (n.d.).

Komang Susena, I., Crisnapati, P. N., Made, I., Sunarya, G., Gede, I., & Darmawiguna, M. (2014). AUGMENTED REALITY BOOK PENGENALAN TATA LETAK BANGUNAN PURA CATUR LOKA PHALA BESAKIH. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 3(1).

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)* (Vol. 4, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Made, I., Pratama, Y., Gede, I., Sindu, P., & Santyadiputra, G. S. (2019). Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri Denpasar). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(3).

Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (n.d.). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.

Mustagfaroh, F., Putra, N., & Ajeng, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya . *JACIS J. Autom. Comput. Inf. Syst*, 1(2), 100–109.

Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2016).) Augmented Reality. *2018 Fourth International Conference on Computing Communication Control and Automation (ICCUBE)*, 31(June), 36–48.

Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.

Nazilah, S., & Saepul Ramdhan, F. (n.d.). *Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking*.

Ningsih, M. F., & Dijaya, R. (2022). Buku Saku Digital Untuk Rumah Adat Berbasis

Augmented Reality. *Prosiding SEMNAS INOTEK ...*, 6(1), 76–81.

Nurul Fajri, I., Dwi Lestari, W., Putri Christina Naibaho, Y., Sayu Sari Gulo, A., Asbari, M., Novitasari, D., Purwanto, A., & Tinggi, S. (n.d.). *Journal of Community Service and Engagement Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme pada Generasi Muda*.

Okabashi Hendrawan, N., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Ananta, M. T. (2023). *Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Halodoc dan Alodokter menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)* (Vol. 7, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Made Ardi., Hendra Divayana., & Sindu p ., (2023) *Pengembangan film animasi 3 dimensi sejarah tradisi megebeg – gebegan di desa tukadmungga). Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 12(2)*

Yusuf, R. (2020a). Evaluasi pembelajaran di era digital. In *Jakarta: Kencana*.

Pratama, J. P. (2021). Perancangan dan implementasi animated sticker sebagai media edukasi mengenai COVID-19 dengan menggunakan metode MDLC. *Sci. TECH J. Ilm. Ilmu Pengetah. Dan Teknol.* 7(2), 1–12.

Prima Singgih, A., Kurniawan, R., Bisnis Darmajaya Jl Pagar Alam No, D. Z., Meneng, G., Rajabasa, K., & Bandar Lampung, K. (2024). AUGMENTED REALITY OBJEK 3D IKON PROVINSI LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 4).

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). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3048>

Salsabila, Z., & Syarif, D. A. (2022). *PEMANFAATAN MEDIA GOOGLE DRIVE DALAM PENGELOLAAN DOKUMEN ELEKTRONIK KOMISI APARATUR SIPIL NEGARA* (Vol. 20).

Santoso, J. T., Kom, S., & Kom, M. (2021). *P Y YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK Augmented Reality*.

- Shalih, & Irfansyah. (2020). Perancangan Game Berbasis Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Tentang Tokoh Pahlawan Indonesia Masa Kini untuk Generasi Z. *Edsence J. Pendidik. Multimed*, 2(2), 83–92.
- Shih, N. J., Chen, H. X., Chen, T. Y., & Qiu, Y. T. (2020). Digital preservation and reconstruction of old cultural elements in augmented reality (AR). *Sustainability (Switzerland)*, 12(21), 1–19. <https://doi.org/10.3390/su12219262>
- Yusuf, R. (2020b). Evaluasi pembelajaran di era digital. In *Jakarta: Kencana*.
- Sumarni, T., & Saputra, H. (2021). Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Rumah Adat Tradisional (Studi Kasus : Sd Negeri Sindangjaya Cianjur). *Naratif Jurnal Nasional Riset Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 3(02), 25–29. <https://doi.org/10.53580/naratif.v3i02.130>
- Sutiari, N. K., Darma Putra, I. K. G., & Sunia Raharja, I. M. (2018). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 6(2), 108. <https://doi.org/10.24843/jim.2018.v06.i02.p05>
- Tresnawati, P., Fitriani, L., & Mubarak, H. (n.d.). “Pendekatan MDLC untuk Media Pembelajaran Pengenalan HIV/AIDS Berbasis Android. *J. Algoritma*, 17(2), 354–360.
- User Experience Questionnaire Handbook*. (n.d.). www.ueq-online.org
- Wahidin, R. (2019). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Relity. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 3(1), 263–268.
- Warnilah, A. (2018). Implementasi Alpha Cronbach pada Pengembangan Pembelajaran Pengenalan Sampah Metode MDLC. *Produktif*, 2(1), 18–29.
- Yunita Benu, A., Benufinit, Y. A., Citra, U., Nusa, B. /, & Timur, T. (n.d.). EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN IPS SD MENGGUNAKAN MULTIMEDIA DALAM MEMAHAMI SEJARAH KERAJAAN KUPANG SEBAGAI SUPLEMEN PEMBELAJARAN. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 5).
- Yusuf, R. (2020a). Evaluasi pembelajaran di era digital. In *Jakarta: Kencana*.