

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>
- Akramunnisa, Jumarniati, Hardiana, & Annisa, N. (2024). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Berhitung Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Minfo Polgan*, 7(2). <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.13328>
- Alfiansyah, Mertayasa, I. N. E., & Pascima, I. B. N. (2023). Pengembangan Augmented Reality Pengenalan Tanaman Langka Endemik Indonesia Bagian Barat. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(1), 32–43. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i1.74958>
- 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>
- Amir, F. L., & Hendrajana, I. G. M. R. (2018). *Strategi Pengembangan Tenun Rangrang Sebagai Produk Wisata Andalan Nusa Penida Bali*. 8(2), 51–60.
- Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal Of Islamic Education*, 3(1), 41–57. <https://doi.org/10.21093/sajie.v3i1.2918>
- Dede Hendra Kusuma, K., Adi Purnawan, I. K., & Dwi Rusjyanthi, N. K. (2018). Aplikasi Augmented Reality Informasi Corak Endek Bali Pada Platform Android. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 6(1), 25. <https://doi.org/10.24843/jim.2018.v06.i01.p03>
- Dinata, K. N. W. D., Sindu, I. G. P. S., & Wahyuni, D. S. W. (2023). Web-Based Online Exhibition By Implementing Virtual And Augmented Reality To Visualize Architecture Building Design. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 12(3), 363–373. <https://doi.org/10.23887/janapati.v12i3.61609>
- Habdi, & Supardi, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531>
- Haidaroh, A., Juan, M., & Dama, M. (2019). *Pengenalan Kain Adat Nusa Tenggara Timur Berbasis Augmented Reality*. 751–756.

- 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](http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id)
- Hida, Y. D., Rada, Y., & Malo, R. M. I. (2023). *Perancangan Aplikasi Pengenalan Motif Tenun Ikat Sumba Timur Berbasis Android Dengan Metode System Development Life Cycle*.
- Leary, N. H. O., Widiati, I., & Diana, I. K. (2021). *Efektivitas Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Merek Berkaitan Dengan Perlindungan Hukum Terhadap Kain Tenun Rangrang Di Desa Pejukutan Nusa Penida*. 2(2), 306–312.
- Lidya Nareswari. (2025). *Bali Wins Second Place In Traveler's Choice Awards 2025*. Baliexpat. <https://Baliexpat.Com/2025/01/13/Bali-Wins-Second-Place-In-Travelers-Choice-Awards-2025/>
- Meinarni, N. P. S., Mutiarani, R. A., Aristamy, I. G. A. A. M., Anggarawati, P. R., Mahardika, P. A. A., & Sanjaya, W. P. A. (2025). *Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Pelestarian Rias Pengantin Bali*. 5(1), 110–114.
- Mertayasa, I. N. E. (2019). E-Modul Interaktif Berorientasi VAK Content Mata Pelajaran Komunikasi Data. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(3), 208–217.
- Negara, I. B. K. D. S., Adi, I. K. Y., Juniawan, I. N., Adi, I. K. Y., & Wijaya, I. K. K. (2023). *PMP Inovasi Pengemasan Produk Tenun Songket Dengan Teknologi Augmented Reality Bagi Kelompok Tenun Kembar Sari Kabupaten Jembrana*. 1441–1450.
- Pereira, Y. D., Ariesto, E., & Malahina, U. (2025). *Augmented Reality Berbasis Pelacakan Objek Pembelajaran Motif Dan Makna Kain*. 5, 72–87.
- Pradnyana, I. K. A., Mertayasa, I. N. E., & Subawa, I. G. B. (2025). Pengembangan Multimedia Gamifikasi Kolaboratif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(2), 274–282.
- Pradnyasari, I. G. A. N., Wardani, K. D. K. A., & Gorda, A. A. N. E. S. (2023). Perancangan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Dan Edukasi Kain Tenun Songket Sidemen. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 377. <https://Doi.Org/10.30595/Jppm.V7i2.11404>
- Prawita, N. K. R. D., Putra, I. G. N. A. N. S., Paramita, I. G. A., & Suarioka, I. K. (2024). *Pengaruh Globalisasi Terhadap Kebudayaan Bali*. 24, 1–8.
- Purnomo, F. A., Pratisto, E. H., Yudhanto, Y., Ardhi, O. D. W., Hidayat, T. N., & Fajri, A. (2024). *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Pertanian Porang Untuk Masyarakat*.

- Rahmat, R., & Noviyanti, N. (2020). Augmented Reality Untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK Dan Aplikasi Blender. *Jurnal Tika*, 5(3), 86–92. <https://doi.org/10.51179/Tika.V5i3.59>
- Rewa, A. P., Trisno, T., & Kurra, T. (2024). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pengenalan Pakaian Ada Sumba Di Kampung Adat Praijing Desa Tebara Kabupaten Sumba Barat. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(1), 387–395. <https://doi.org/10.62567/Micjo.V1i1.44>
- Sahadat, S., Idris, M., & Chairunisa, E. D. (2022). Pluralisme Dalam Kain Tenun Songket Palembang Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(1). <https://doi.org/10.31851/Kalpataru.V8i2.8961>
- Tanesab, Y. (2023). *Media Promosi Kain Tenun Timor Dengan Menggunakan Augmented Reality*. 45.
- Ulfa, S., Br Sinulingga, T. E., & Sinulingga, J. (2023). Kain Tenun Tradisional: Warisan Budaya Dan Industri Kreatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29709–29715. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/11780>
- Umar, N., Husain, R., Pulukadang, W. T., Halidu, S., & Katili, S. (2025). *Pengembangan Media Wordly Cards Berbasis Augmented Reality (Ar) Melalui Aplikasi Assemblr Edu Pada Materi Kosakata Kelas IV Di SDN. 5*.
- Viki Wahyuni, I. A. K., Santyadiputra, G. S., & Pradnyana, I. M. A. (2019). Film Dokumenter Kain Tenun Rangrang Nusa Penida : “The Forgotten Ampel’s Textile From Paradise Island” (Kain Ampel Yang Terlupakan Dari Pulau Surga). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(2), 177. <https://doi.org/10.23887/Janapati.V7i2.13439>
- 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.