

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Sindu, I., & 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.
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Ratminingsih, N. M., & Ariadi, G. (2023). The Effect of Augmented Reality Mobile Application on Visitor Impact Mediated by Rational Hedonism: Evidence from Subak Museum. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 14(1), 77–88.
- Akbar, T., & Huda, N. (2022). Haramnya Penggunaan *Cryptocurrency* (Bitcoin) Sebagai Mata Uang atau Alat Tukar di Indonesia Berdasarkan Fatwa MUI. *JAMBURA: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 5(2), 747–756.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. In *JPP* (Vol. 38, Issue 1).
- Annisa, N. (2021). Mini Tinjauan Perangkat Keras Komputer. *Jurnal Komputer*, 1–20.
- 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.
- Candiasa, Im. (2010). Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. *Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Christianingrum, S. P., Sumar, S. E., Saptadi, I. N. T. S., Kom, S., Sari, D. Y., SI, S., Kom, M., Arfianto, A. Z., Irwansyah, M. A., & Riananda, D. P. (2024). *Augmented and Virtual Reality*. CV Rey Media Grafika.
- Ciptahadi, K. G. O., Mahayuni, N. M. S., & Setiasih, N. W. (2024a). Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat Sebagai Pelestarian Budaya Bali. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 10(2), 112–122.
- Ciptahadi, K. G. O., Mahayuni, N. M. S., & Setiasih, N. W. (2024b). Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat Sebagai Pelestarian Budaya Bali. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 10(2).
- Damayanathi, L. P. E., Sugihartini, N., Damasanti, I. A. R., & Ryantini, K. T. D. (2021). Identifying Students' Learning Difficulties in Human and Computer Interaction Course Through the Implementation of Project Based Learning Model. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1), 012068.
- Delaria, S., & Syamsiyah, N. (2021). Keunggulan Canva Sebagai Media Pembelajaran Poster Siswa Kelas VIII SMPN 18 Depok Tahun Pelajaran 2021/2022. *Prosiding Samasta*.
- Dwi Septiyanti, N., Irwanto Sultan Ageng, I., & Yanto Rukmana, A. (2023). *Teknologi Pendidikan-Virtual Reality dan Augmented Reality dalam Pendidikan*. <https://www.researchgate.net/publication/375498990>

- Erawati, N. M. P. (2020a). Estetika Tari Legong Sebuah Identitas Tari Bali. *Widyadari*, 21(2), 706–713.
- Erawati, N. M. P. (2020b). Estetika Tari Legong Sebuah Identitas Tari Bali. *Widyadari*, 21(2), 706–713.
- Erawati, N. M. P. (2020c). Estetika Tari Legong Sebuah Identitas Tari Bali. *Widyadari*, 21(2), 706–713.
- Fadlia, A. (2023). *Smartphone* Sebagai Media Fashion Fotografi. *Jurnal Senirupa Warna*, 11(2), 175–189.
- Fahmizher, M., & Hartono, R. (2023a). Pembuatan Aplikasi Denah Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Model Marker Basic Tracking Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3), 2830–7062.
- Fahmizher, M., & Hartono, R. (2023b). Pembuatan Aplikasi Denah Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Model Marker Basic Tracking Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3), 2830–7062.
- Fathur Rojib, A., & Ratnawati, D. (2023). Pengembangan *Augmented Reality* (Ar) Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Kelas X (Studi Kasus Ma Darussalam). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 6).
- Gardenia Ameniar, N., Prastawa, H., & Rosyada, Z. F. (n.d.). *Evaluasi User Experience Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq) Dan Penerapan Kansei Engineering Pada Aplikasi Cinapolis Cinemas Indonesia*title: *Evaluation Of User Experience Using User Experience Questionnaire (Ueq) Method And The Application Of Kansei Engineering On Cinapolis Cinemas Indonesia*.
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770–1784.
- 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.
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328–340.
- Hinderks Andreas, Schrepp Martin, & Thomaschewski Jörg. (n.d.). *User Experience Questionnaire*.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Ular Tangga* Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108.

- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11.
- Indrawati, M., & Sari, Y. I. (2024). Memahami Warisan Budaya Dan Identitas Lokal Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 18(1), 77–85.
- Indriany, A. R. D., Trisnawati, I. A., & Arshiniwati, N. M. (2024). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Tari Legong Tombol Di Sanggar Santhi Budaya, Buleleng. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(12).
- Ismiati, A., & Lestari, W. (2022a). Analisis Kebutuhan Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* Pada Gerak Dasar Tari Sunda. *Gesture J. Seni Tari*, 11(2), 102–111.
- Ismiati, A., & Lestari, W. (2022b). Analisis Kebutuhan Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* Pada Gerak Dasar Tari Sunda. *Gesture J. Seni Tari*, 11(2), 102–111.
- Kainde, H. V. F. (2024). Rancang Bangun Aplikasi *Virtual* Pengenalan Wisata Malalayang *Beach Walk: Design and Development of Virtual Reality Application for Introduction Malalayang Beach Walk Tourism*. *Jurnal Teknik Informatika*, 19(04), 309–316.
- Kamal, M. (2019). Research And Development (R&D). *Al-Afkar : Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 1–22. <https://doi.org/10.32520/afkar.v7i2.252>
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2021). *Game* Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(2), 263–272.
- Komalasari, A. N., Rifa'i, M., & Marsingga, P. (2024). Peran Idol K-Pop dalam Diplomas Budaya Indonesia Di Korea Selatan (Studi Kasus: Dita Karang “Secret Number”). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 755–764.
- Komdigi.go.id. (2011). *Undang-Undang nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang*. https://jdih.komdigi.go.id/produk_hukum/view/id/92/t/undangundang%2Bnomor%2B7%2Btahun%2B2011%2Btanggal%2B28%2Bjuni%2B2011?utm_source=chatgpt.com.
- Kurnia, S., & Nawaningtyas, N. (2024). Analisis Interaksi Pengguna dalam *Desain User Interface* dan *User Experience* yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika*, 3(4), 113–119.
- Lestari, N. K. A. D., Suryani, N. N. M., & Sutirtha, I. W. (2023). Representasi Spirit Hyang Pertiwi Dalam Tari Legong Kreasi Maha Widya. *Jurnal Igel: Journal Of Dance*, 3(1), 17–26.
- Ma'ruf, M. T., & Primandari, P. N. (2024). Aplikasi Pembelajaran Simpul dan Sandi pada Pramuka Tingkat Penggalang Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 14(1), 11–23.
- Mastra, I. W., Pancawati, L. P., & Sariwigna, K. A. (2022). Eksetensi Legong Keraton. *Widyadari*, 23(2), 295–306.

- Menrisal, M., & Wijaya, I. (2022). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Perangkat Komputer Berbasis *Augmented Reality* (AR). *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 10(1), 119–127.
- Mudiasih, N. W., & Widyarto, R. (2021). Pembelajaran Legong Kuntir Berbasis E-Book. *Panggung*, 31(4), 518–526.
- Murni, D., Jamna, J., Handican, R., & Solfema, S. (2023). Pemanfaatan *Smartphone* dalam Pembelajaran Matematika: Bagaimana Persepsi Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 590–603.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Nandana, I. P. Y. (2023). *Development of Ecet-Ecetan Motifs in the Legong Nolin Repertoire*| Pengembangan Motif Ecet-Ecetan Pada Repertoar Legong Nolin. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 3(4), 437–443.
- Nazilah, S., & Ramdhan, F. S. (2021). *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan *Landmark* Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode *Marker Based Tracking*. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(2), 108–117.
- Nielsen, J. (10 C.E.). *Usability Heuristics For User Interface Design*.
- Nugraha, P., Ridwan, M., & Sukrim, S. (2023). Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Tempat Bersejarah Berbasis Android Di Kota Tangerang. *Jutis (Jurnal Teknik Informatika)*, 11(2), 131–139.
- Nursilah, M. S., Yusnizar Heniwyaty, S. S. T., & Tuti Rahayu, D. (2024). Seni dan Identitas Budaya di Indonesia. Takaza Innovatix Labs.
- Pradito, B., & Purnia, D. S. (2022). Komparasi Algoritma Linear Regression dan Neural Network Untuk Memprediksi Nilai Kurs Mata Uang. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 10(2).
- Prasetyo, J. B., Hikmah, N., & Noor, M. F. (2021). Penerapan *Augmented Reality* Berbasis Android Sebagai Media Penampil Informasi Tambahan Pada Brosur Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Panca Marga. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 69–80.
- Pratama, J., & Jie, B. (2024). Analisis Perbandingan *Rendering* Animasi 3D Menggunakan Metode *Workbench* dan *Eevee* Pada *Blender*. *Comparative Analysis of 3D Animation Rendering Using Workbench and Eevee Methods in Blender*, 13(105), 131–141.
- Pratiwi, D. P. E., Sulatra, I. K., & Kartiawan, I. K. (2021). Potret Budaya Bali Pada Iklan Pariwisata Bali Pasca Pandemi: Kajian Semiotik. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra*.
- Putra, A. D., Susanto, M. R. D., & Fernando, Y. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering, and Informatics*, 1(2), 32–34.
- Putra, I. K. I., Suarsana, I. N., & Kaler, I. K. (2020). Kebertahanan Seni Tari Legong Ratu Dedari Terhadap Pengembangan Kesenian di Desa Ketewel. *Journal of*

Anthropology, 1(1), 33–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24843/SP.2020.v4.i01.p05>

- Rangkuti, M. R., Yasir, A., & Satria, W. (2023). Pembuatan Animasi Mobil Berbasis 3D *Animation Realistis* Menggunakan Aplikasi *Blender*. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1), 56–65.
- Rohman, M. N. (2021). Tinjauan Yuridis Normatif Terhadap Regulasi Mata Uang Kripto (*Crypto Currency*) di Indonesia. *Jurnal Supremasi*, 1–10.
- Romadhan, F. (2023). Pengenalan Tari Tradisional Bondowoso pada Anak Melalui *Augmented Reality Berbasis Android*. Skripsi. Politeknik Negeri Jember.
- 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).
- Salsabila, Z., & Syarif, A. (2022). Pemanfaatan Media *Google Drive* Dalam Pengelolaan Dokumen Elektronik Komisi Aparatur Sipil Negara. *Jurnal Serasi*, 20(2), 116–125.
- Samar, I. (2023). Implementasi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Di Kota Ambon. *Jurnal Informatika Polinema*, 9(2), 183–192.
- Saputra, D., & Chaedoni, M. (2022). Teori Kognitif Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik Animasi. *Journal of Multimedia Trend and Technology*, 1(1), 36–42.
- Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (2019). Handbook for the modular extension of the User Experience Questionnaire. *Mensch & Computer*, 1–19.
- Sindu, I. G. P., Hartati, R. S., Sudarma, M., & Gunantara, N. (2023). Systematic Literature Review Of Machine Learning In Virtual Reality And Augmented Reality. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 12(1), 108–118.
- Sindu, I. G. P., Ramadhan, S., Apriyanto, A., & Wijaya, W. (2024). Buku Ajar Pengantar Multimedia. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Singgih, A. P., & Kurniawan, R. (2024). *Augmented Reality* Objek 3D Ikon Provinsi Lampung Menggunakan Metode *Marker Based Tracking* Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7895–7899.
- Sitinjak, B. A., Mahatmanti, A. D., Natalia, D., Putri, A., & Majidiah, K. Z. (2023). Implementasi *Augmented Reality* Pada Pengenalan Hewan Menggunakan *Univity* dan *Vuforia*.
- Sulistianingsih, A. S., & Kustono, D. (2022). Potensi Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur di Era Pandemi Covid-19. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 7(1), 10–18.
- Surianto, D. F., Wahid, M. S. N., Parenreng, J. M., Wahid, A., Zain, S. G., Edy, M. R., & Risal, A. A. N. (2023). PKM Pelatihan *Figma* untuk Desain Prototipe Sistem Informasi. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 57–63.
- Sutopo, A. H. (2003). Multimedia interaktif dengan *flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 1(1), 32–48.

- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis *Canva* dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 732–742.
- Tufte, E. R., & Graves-Morris, P. R. (1983). *The Visual Display of Quantitative Information* (Vol. 2, Issue 9). Graphics press Cheshire, CT.
- Turyani, I., Sugiarto, E., & Naam, M. F. (2024). Nilai-Nilai Seni, Budaya, Dan Pendidikan Karakter Pada Cerita Rakyat Patih Sampun Asal Kabupaten Pemasang. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(3), 139–148.
- Wahyuddin, R., Sucipto, A., & Susanto, T. (2022). Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Dengan Metode *Multiple Marker* Pada Pengenalan Komponen Komputer. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 278–285. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Wahyuni, D. S., Ariadi, G., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Developing a Sustainable Technical Work with Environmental Augmented Reality on Innovative Modul Training. *Economic Education Analysis Journal*, 1(1), 91–99.
- Wahyuni, D. S., Sindu, I. G. P., Arsa, I. K. S., & Sanatang, S. (2025). Examining Effect Of Augmented Reality Attributes On Student Vocational Equity Through Experience Of Ephemeral Elevation, Bespoke Personalization Knowledge, Transversal Skills. *Interactive Technology and Smart Education*, 22(3), 424–447. <https://doi.org/10.1108/ITSE-12-2024-0317>
- Yahya, A. I. N., & Prehanto, D. R. (2022). Analisis User Interface Dan User Experience Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada Aplikasi My Firstmedia. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(3), 61–70.
- Yanuardi, Y., Destriana, R., Huasin, S. M., Rusdianto, H., & Layina, A. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* sebagai Alat Bantu Mengajar. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 8(2), 142–148.
- Yulianda, V., Yolanda, R., & Salsabillah, N. (2023). Konsep Uang dalam Prespektif Ekonomi Islam. *JASIE*, 2(2).
- Yuwono, A. R., & Anggraeni, N. S. (2023). Persepsi Elemen *Visual* dan *Layout User Interface* Aplikasi *Alfa Gift* dan *Klik Indomaret*. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 55–72.
- Zalukhu, A., Purba, S., & Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 61–70.