

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., dkk. (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. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2023.0140109>
- Arisandi, D., Setiawan, D., Karpen, K., & Musyafak, M. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Topologi Jaringan dengan Augmented Reality di Program Studi Teknik Informatika. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2231>
- Aliefiudin, M. H., & Asriningtias, Y. (2023). Pengembangan aplikasi augmented reality berbasis Android pada pengenalan tarian adat Papua. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(3), 1777–1787. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1435>
- Bernardo, H. L., Goad, R., Vitt, P., & Knight, T. M. (2020). Nonadditive effects among threats on rare plant species. *Conservation Biology*, 34(4). <https://doi.org/10.1111/cobi.13441>
- Crisfield, V. E., Dennett, J. M., Denny, C. K., Mao, L., & Nielsen, S. E. (2020). Species richness is a surrogate for rare plant occurrence, but not conservation value, in boreal plant communities. *Biodiversity and Conservation*, 29(1). <https://doi.org/10.1007/s10531-019-01871-z>
- Dellia, P., Mutiatun, S., & Amil, A. J. (2022). PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MUSEUM CAKRANINGRAT BANGKALAN BERBASIS QR CODE. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2). <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.1915>
- Firdaus, S., Dijaya, R., & Suprianto, S. (2023). Adoption augmented reality for the development of media socialization drug abuse prevention. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, 9(3). <https://doi.org/10.33330/jurteks.v9i3.2451>
- Ismiati, A., & Lestari, W. (2022). Analisis kebutuhan penerapan media pembelajaran aplikasi magic card augmented reality pada gerak dasar tari Sunda. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 11(2). <https://doi.org/10.24114/gest.v11i2.35327>
- Knowlton, C. (2023). Extended play: An augmented reality interactive performance for vinyl records. <https://doi.org/10.1145/3563703.3596804>
- Maru, R., Nur, A. R. M., Yusuf, M., Nyompa, S., & Rusdi. (2022). The Utilization of Augmented Reality Technology for the Development of Tourism Information Media. *International Journal on Informatics Visualization*, 6(4). <https://doi.org/10.30630/joiv.6.4.1396>
- Nahak, H. M. (2019). Upaya melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Perwitasari, I. D. (2018). Teknik marker based tracking augmented reality untuk visualisasi anatomi organ tubuh manusia berbasis Android. *Journal of Information*

Technology and Computer Science, 66, 8–18.
<https://doi.org/10.31539/intecom.v1i1.161>

- Putri, D. W., Rahadiyan, O., Studi, P., Informatika, T., Mulia, U. B., Tracking, M. B., & Adat, R. (2022). Aplikasi penerapan augmented reality sebagai media pengenalan rumah adat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1), 26–32.
- Restika, A., Nirwana, H., & Astriadi. (2021). Implementasi augmented reality sebagai media pembelajaran untuk pengenalan komponen total station. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI)*.
- Rohman, F. (2022). Implementasi augmented reality berbasis Android sebagai media pembelajaran gerak dasar tari Sigeh Pengunten. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2, 464–472. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i4.1604>
- Sari, K. A. N. P. (2023). Pengembangan aplikasi markerless augmented reality sejarah perjuangan “I Gusti Ketut Jelantik.” <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/14670>
- Sitanggang, K. H., Elsera, M., & Nurjamiyah, N. (2022). Perancangan aplikasi game edukasi pengenalan hewan laut dalam bahasa Inggris menggunakan metode R&D. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1). <https://doi.org/10.46576/djtechno.v3i1.1652>
- Tanjung, A. M., Gunawan, R., Felix, F., & Halim, A. (2022). Implementasi marker based tracking augmented reality pada brosur property perumahan berbasis Android. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 23(2). <https://doi.org/10.55601/jsm.v23i2.851>
- Taufiq, Muhammad, I., Dedy, A., & Abdillah, T. R. (2020). Implementasi Augmented Reality (AR) Pada Brosur Promosi Fikom Universitas Almuslim Menggunakan Unity. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains* 4.0, 1(1).
- Tasrif, E., Mubai, A., Huda, A., & Rukun, K. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis augmented reality menggunakan aplikasi Ar_Jarkom pada mata kuliah instalasi jaringan komputer. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 8(3), 217. <https://doi.org/10.29210/153400>
- Yogananti, A., & Hasyim, N. (2022). Desain aplikasi virtual reality sebagai upaya untuk mengenalkan sejarah artefak di Masjid Agung Demak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 6, 44–55. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i1.1053>