

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Septian Yudhistira et al. (2021). *Media Pembelajaran Mengenal Olahraga Bola dengan Menerapkan Augmented Reality (AR)* Samuel Septa Munthe. July, 2. <https://www.researchgate.net/publication/352976752>
- Agus Kurniasari, Arvita, Trismayanti Dwi Puspitasari, & Argista Dwi Septya Mutiara. (2023). Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada a Magical *Augmented Reality* Book Berbasis *Android* . *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 19–32. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2801>
- Aldi, Apriansyah. (2017). Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less *Augmented Reality* Berbasis *Android* . *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i1.1312>
- Ardi, I Putu Ardiaysa, & Kadek Anggara Rismandika. (2022). Internalisasi Konsep Sang Hyang Tiga Wisesa dalam Proses Penciptaan Pertunjukan Wayang Berbasis *Augmented Reality*. *VIDYA SAMHITA: Jurnal Penelitian Agama*, 8(1), 30–38. <https://doi.org/10.25078/vs.v8i1.825>
- Ardiyasa, I Nyoman Suka, & Anggraini, Putu Maria Ratih. (2021). Museum Gedong Kirtya Sebagai Objek Wisata Museum Di Kabupaten Buleleng. *Cultoure: Jurnal Ilmiah Pariwisata Budaya Hindu*, 2(2), 173–182.
- Deby, Natalia Br Pinem, I Nengah Eka Mertayasa, & I Made Gede Sunarya. (2024). *Pengembangan Augmented Reality Pengenalan Tumbuhan Obat*. 13, 157–166.
- Astana, I Komang Martia, Mertayasa, I Nengah Eka, Susi, Made, & Andayani, Lissia. (2025). *Pengembangan Media Edukasi Augmented Reality Motif Kain Tenun Rangrang Nusa Penida*. 5(November).
- Borman, Rohmat Indra, & Purwanto, Yogi. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Dian Sawitri, Dewa Ayu, & Dharmawan, Ni Ketut Supasti. (2020). Perlindungan Transformasi Karya Cipta Lontar Dalam Bentuk Digitalisasi. *Acta Comitatus*, 5(2), 298. <https://doi.org/10.24843/ac.2020.v05.i02.p08>

- Fahmizher, Muhammad, Ruuhwan, & Hartono, Rudi. (2023). Pembuatan Aplikasi Denah Berbasis *Augmented Reality (AR)* Model Marker Basic Tracking Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3s1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3s1.3550>
- Ghouaiel, Nehla, Garbaya, Samir, Cieutat, Jean-Marc, & Jessel, Jean-Pierre. (2017). Mobile *Augmented Reality* in Museums : Towards Enhancing Visitor's Learning Experience. *International Journal of Virtual Reality*, 17(1), 21–31. <https://doi.org/10.20870/ijvr.2017.17.1.2885>
- Hamdani, Rivi, & Sumbawati, Meini Sondang. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Kuliah Sistem Digital Di Jurusan Informatika UNESA. *Jurnal IT-EDU*, 04(2), 153–161.
- Heri Surya Ramadhani, Faradisa. (2023). Analisa Website Sistem Akademik Institut Bisnis Dan Teknologi Menggunakan Metode *UEQ* (User Experience Questionnaire). *Jurnal Satya Informatika*, 8(01), 95–103. <https://doi.org/10.59134/jsk.v8i01.243>
- I Gede Iwan Sudipa, Putu Wirayudi Aditama, & Christina Purnama Yanti. (2022). Evaluation of Lontar Prasi Bali Application based on *Augmented Reality* Using User Experience Questionnaire. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 1(9), 1845–1854. <https://doi.org/10.55927/eajmr.v1i9.1531>
- I Gede Partha, Putu Dimas Pramudita. (2025). *Pengembangan Augmented Reality Portal Untuk Galeri Virtual*. 14, 1–13.
- I Gusti Ayu Tresna Dewil, Ketut Agustini², I Nengah Eka Mertayasa. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran*. 14, 178–188.
- I Made Vedro Dwipa Badranaya¹, I Gede Partha Sindu², Ida Bagus Nyoman Pascima. (n.d.). *Pengembangan Media Pengenalan Benda Sejarah Museum Buleleng Berbasis Web-Based Augmented Reality*. 13(3).
- Ida Bagus Suradarma, Ni Luh Gede Pivin Suwirmayanti, Arnawa, Ida Bagus Ketut Surya, & Komang Budiarta. (2023). Implementasi Harmonisasi Prilaku Manusia Dengan Alam Pada Kalender Bali Berbasis Wariga BELOG. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 17(1), 55–61. <https://doi.org/10.30864/jsi.v17i1.486>
- Indrawan, I Wayan Andis, Bayupati, I Putu Agung, & Putri,. (2017). Aplikasi

- Markerless *Augmented Reality* Dewata Nawa Sanga Berbasis *Android*. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 5(2), 34. <https://doi.org/10.24843/jim.2017.v05.i02.p04>
- Kevin, Made, Mahendra, Ihza, Sindu, I Gede Partha, & Divayana, Gede Hendra. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja*. 10, 1–12.
- Ma, M Lutfi. (2019). *Model Pengembangan Multimedia Edutainment Untuk Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini pembelajaran huruf hijaiyah di PAUD masih menggunakan metode IQRO ' secara dievaluasi oleh guru atau ustadznya sedangkan anak yang lain bermain sendiri-sendiri*. 15(1), 22–38.
- Noh, Zakiah, Sunar, Mohd Shahrizal, & Pan, Zhigeng. (2009). A review on *Augmented Reality* for virtual heritage system. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 5670 LNCS, 50–61. https://doi.org/10.1007/978-3-642-03364-3_7
- Pebriyanti, Intan, Divayana, Dewa Gede Hendra, & Kesiman, Made Windu Antara. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Prandnyani, Ida Ayu Putri. (2014). Aplikasi Kalender Bali Berbasis Mobile Application pada *Android* Platform. *Merpati*, 2(1), 106–117.
- Ramdhani, Fajri Zulia. (2020). Eksistensi Kalender Bali dalam Kultur Sosial Masyarakat Multireligius Bali. *Religious: Jurnal Studi Agama-Agama dan Lintas Budaya*, 4(2), 81–92. <https://doi.org/10.15575/rjsalb.v4i2.8593>
- Rezaldi, Laurentius. et al. (2023). Implementasi Vuforia Pada Aplikasi Augmented-Reality Pembelajaran Sistem Tata Surya. *JuTI "Jurnal Teknologi Informasi,"* 1(2), 72. <https://doi.org/10.26798/juti.v1i2.805>
- Sari, Indah Purnama, Batubara, Ismail Hanif, Hazidar, Al Hamidy, & Basri, Muhamad. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*,

- I(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Sari, Ketut Mega Karunia, & Paramita, Ida Bagus Gede. (2021). Strategi Pengembangan Museum Gedong Kirtya Sebagai Daya Tarik Wisata Sejarah Di Kabupaten Buleleng. *SISTA: Jurnal Akademisi dan Praktisi Pariwisata*, 1(2),100–110.
<https://www.jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/sista/article/view/1584>
- Sindu, Ni Made Dwi Pujayani, Gede Arna Jude Saskara. (2025). *Pengembangan Simulasi berbasis Augmented Penyambungan Kabel Fiber dan Jaringan FTTH Reality* : 6(2).
- Spurgen Ratheash, R., & Sathik, M. Mohamed. (2019). A Detailed Survey of Text Line Segmentation Methods in Handwritten Historical Documents and Palm Leaf Manuscripts. *Article in International Journal of Computer Sciences and Engineering*, April 2019. <https://doi.org/10.26438/ijcse/v7si8.99103>
- Wijaya, I Komang Edi, I Gede Partha Sindu, & Ida Bagus Pascima Nyoman, (2025). *Pengembangan Augmented Reality untuk Rumah Adat Desa Pedawa yang Terancam Punah*. 5(02), 456–462.
- Wismayanthi, I Nengah Eka Mertayasa & Dewa Gede Hendra Divayana. (2025). *Augmented Reality Untuk Visualisasi Interaktif Sistem Saraf*. 14, 395–404.
- Yusup, Ainiyah Hidayanti, Azizah, Asma, Reejeki, Endang, Sri, & Meliza, Silviani. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13.
<https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>