

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhari, F. B., & Kurniawardhani, A. (2024). Aplikasi Edukasi Sejarah Candi Kalasan Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Dengan Metode ADDIE. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 6(2), 43–52. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v6i2.647>
- Agusti, A. H., & Alfian, A. N. (2022). Multimedia Development Life Cycle dan User Acceptance Test Pada Media Pembelajaran Interaktif Rumus Matematika. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 9(2), 147–161.
- Aini, A. N., Prasetyowati, D., Prayito, M., Nugroho, A. A., & Ariyanto, L. (2021). *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Unity*. Universitas PGRI Semarang.
- Aji, S., Prawika, R., Nengah, I., Mertayasa, E., & Suyasa, W. A. (2026). *Pengembangan Augmented Reality Gerakan Dasar Tari Bali*. 15(1).
- Andi, & Deli. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Candi Bersejarah Buddha dan Hindu Menggunakan ADDIE. Dalam *Desember* (Vol. 4, Nomor 2).
- Arifani, Y. (2023). *Mozaik Publikasi Ilmiah Buku Ajar Matakuliah Scientific Publication*. Deepublish Digital.
- Astuti, F. D., & Umayana, N. M. (2025). *Analisis Materi Ajar 6Teks Cerita Pendek dalam Buku Siswa Bahasa Indonesia SMA/SMK/MA Kelas XII*.
- Aswandi, N., & Hendrik, B. (2025). Transformasi Sektor melalui Augmented Reality: Mngaat, Tantangan, dan Masa Depan Strategis. *Journal of Education Research*, 6(1), 107–113.
- Budiartawan. (2022, November 3). *Apa itu Augmented Reality*. Teknologi Informasi & Komunikasi Undiksha.
- Dimas Pramudita, P., Bagus, I., Pascima, N., Gede, I., & Sindu, P. (2025). Pengembangan Augmented Reality Portal Untuk Galeri Virtual Lukisan Wayang Kamasan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(1).
- Disbud. (2017, Mei 29). *Candi Buddha Kalibukbuk*. Dinas Kebudayaan.
- Febriana, I. P. A. P. (2025). *Pengembangan Augmented Reality (AR) Pengenalan Sejarah Monumen-Monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem* [Thesis]. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Fikri, A., Umam Syaliman, K., Studi Teknik Informatika, P., & Caltex Riau, P. (2024). Pengembangan Augmented Reality Candi Muara Takus Berbasis Android sebagai Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Unitek*, 17(2), 2024.
- Giri, I. K. Y. P., Darmawiguna, S. Kom. , M. Sc. , I. G. M., & Pascima, S. Pd. , M. Cs. , I. B. N. (2024). *Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja Berbasis Augmented Reality*.
- Hernandez, P. E., Ruiz, N. S., Egues, T. B., Jiménez, A. L., & Rodríguez, L. S. M. (2024). Usability and user expectations of a HoloLens-based augmented reality application for learning clinical technical skills. *Virtual Reality*, 28(2). <https://doi.org/10.1007/s10055-024-00984-3>
- Hinderks, A., Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (2024). *Kuesioner Pengalaman Pengguna*. <https://www.ueq-online.org/>.
- Jiboku, F., & Obarayi, Z. (2024). *User Experience and Interaction Design in Augmented Reality*. <https://www.ramotion.com/blog/ar-in-ux-design/>
- Joang, H. R. (2017). *Animasi 3D*. Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Juniartina, P. P., Agung, A. A. I., Sudiatmika, R., Subagia, W., & Erlina, N. (2022). *Augmented Reality (AR) Untuk Guru IPA SMP Se-Kecamatan Seririt*. Proceeding Senadimas Undiksha.
- Kusumawati, E. (2023). *Metodologi Penelitian Langkah-langkah Metodologi Penelitian yang Sistematis* (A. Pranadani & Ismail. Andy, Ed.; I). PT. Asadel Liamsindo Teknologi.
- Latipah, H., & Nawawi. (2023). Perilaku Intoleransi Beragama Dan Budaya Media Sosial: Tinjauan Bimbingan Literasi Media Digital Di Masyarakat. *Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 6(2), 21–42.
- Lin, X. F., Jiang, J., Luo, G., Huang, X., Li, W., Zou, J., Wang, Z., & Hu, Q. (2023). Mitigating the Urban-rural Digital Divide: A Dual Scaffolding-embedded Mobile Augmented Reality Learning Approach in the Post COVID-19 Pandemic. *Educational Technology and Society*, 26(4), 108–122. [https://doi.org/10.30191/ETS.202310_26\(4\).0008](https://doi.org/10.30191/ETS.202310_26(4).0008)
- Maarti Hutami, I., Tisna Widiani, G., & Mardiyah, ul. (2021). Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Dalam *Website: Journal.Unipdu.ac* (Vol. 5, Nomor 1). Journal.Unipdu.ac.id/index.php/JPI/index.

- Marpaung, O. S., Mertayasa, I. N. E., & Wahyuni, D. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Dasar Gaya Renang Pada Jenjang SMA. *JEKIN - Jurnal Teknik Informatika*, 5(3), 1101–1111. <https://doi.org/10.58794/jekin.v5i3.1814>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwadi, Sari, R. P., Yulianti, R., Nasar, A., Yenita, Y. D., & Santiari, N. P. L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan* (M. Jannah, Ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mustaghfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ananingtyas, R. S. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya. Dalam *JACIS: Journal Automation Computer Information System* (Vol. 1, Nomor 2).
- Nurmana MS. S.Sn., M. D. A. H. B. (2022). *Cara Mudah Merancang Buku Komik* (S. Sn. , M. D. E. Jogatama, Ed.). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Nurvalentini, D., Umam, K., Hakim, L., Febrita, R. E., & Prasetyo, J. A. (2024). Pengujian Aplikasi Homestay Kosasih: Analisis Fungsionalitas Dan Penerimaan Pengguna Menggunakan Metode Black Box Dan UAT. Dalam *JIKOM: Jurnal Informatika dan Komputer* (Vol. 14, Nomor 2). ONLINE.
- Pamoedji, A. K., & Sanjaya, M. R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. PTElexMediaKomputindo.
- Pereira, Y. D., & Malahina, E. A. U. (2025). Augmented Reality Berbasis Pelacakan Objek Pembelajaran Motif dan Makna Kain Tenun Atambua. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i1.1789>
- Prabowo Sulistiawan, A., Rafi, M., Shafira, S. DA, Triadi, S. S., Abdul Hadi, M., Studi Arsitektur, P., & Arsitektur dan Desain, F. (2023). Identifikasi Ornamen Art Deco Pada Eksterior Gedung Merdeka Bandung. *Jurnal Arsitektur TERRACOTTA* |, 4(3), 249–263.
- Pramartha, I. N. B. (2022). *PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial Pemanfaatan Media Sosial Populer Dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Di Era Disrupsi*.
- Pramudita, P. D., Pascima, I. B. N., & Sindu, I. G. P. (2025). Pengembangan Augmented Reality Portal Untuk Galeri Virtual Lukisan Wayang Kambasan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*,

- Pratiwi, N. A., Susiloningsih, E., & Nurani, D. C. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV*. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Prayoga, A., Kusuma, C. W., Christy, M., & Andika, R. (2023). *Christy dan Andika- Analisis User Experience Jogjakita Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*.
- Pustikayasa, S. T. , M. P. I. M., Permana, S. Pd. , M. P. I., Kadir S.Pd., M. P. F., Zebua, S. T. , M. P. R. S. Y., Karuru, M. P. Dr. Drs. P., Husnita, M. P. L., Pinatih, S. Pd. , M. Pd. H. N. P. S., Indrawati, M. P. Dr. S. W., Nindiati, S. Pd. , M. S. D. S., Yuliani, S. Pd. , M. S. E., & Suryani, S. Pd. , M. S. Hj. I. (2023). *Transformasi Pendidikan Panduan Praktis Teknologi di Ruang Belajar* (Sepriano & Efritra, Ed.; I). PT.SonpediaPublishingIndonesia.
- Rasiban, Septiansyah, A., Hasanah, S., Nita Permatasari, V., & Yuliawati, A. (2024). Sistem Informasi Otomatisasi Pelaporan Data Penjualan Toko Buku Nazwa Yang Masuk Dan Yang Keluar. *Ikraith-Informatika*, 8, 279–292. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>
- Roedavan, R., Leman, A. P., & Putri, S. G. (2025). A Framework for Developing Augmented Reality Applications Based on the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 16(1).
- Santosa, I. K. E. P., Darmawiguna, S. Kom. , M. Sc. , I. G. M., & Kesiman, S. T. , M. Sc. , Ph. D. M. W. A. (2023). *Buku Augmented Reality Pengenalan Cagar Budaya Pura Puseh Desa Tumbu Berbasis Fotogrametri*.
- Santoso, J. T., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Augmented Reality*.
- Sawitri, E. R. (2022). *Model Discovery Learning Berbantuan Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar* (T. D. Susilo & H. Siswanto, Ed.). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setara, I. (2024). *Kondisi Kebebasan Beragama Berkeyakinan (KBB) 2023 Dari Stagnasi Menuju Stagnasi Baru*. <https://setara-institute.org>
- Setiabudi, W., Paskarina, C., & Wibowo, H. (2022). *Intoleransi Di Tengah Toleransi Kehidupan Beragama Generasi Muda Indonesia*.
- Siregar, A., Irmawati Siregar, D., & BTKP

- Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(4), 1342.
<https://doi.org/10.35931/aq.v16i4.1094>
- Slamet M.Pd, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D* (1 ed.). PTElexmediaKomputindo.
- Suantika, I. W., & Sunarya, I. N. (2018). *Situs Candi Buddha Kalibukbukdalam Khasanah Peradaban Bali* (I. W. Sumerata, Ed.). Balai Arkeologi Bali.
- Suantika, I. Wayan., & Arisanti, Nyoman. (2020). *Pesisir utara Buleleng di masa lalu*. Balai Arkeologi Bali.
- Sugiyono, Prof. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumardi, E., & Suryawati, I. (2022). Indonesian Journalism in the Era of Information Disruption. *PROPAGANDA*, 2(1), 15–31.
<https://doi.org/10.37010/prop.v2i1.446>
- Swisnandya, I. G. A. M., Mertayasa, I Nengah Eka, & Wiradika, I. N. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Informatika Pada Elemen Sistem Komputer Untuk Siswa Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(1).
- Tio Manalu, Y. E., & Najicha, F. U. (2022). Analisis Jiwa Kewarganegaraan Generasi Muda Indonesia di Era Digital Serta Dampaknya Bagi Bangsa dan Negara. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, Desember, 2022(14), 192–197. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Tomy Wijaya, Fatimah Alauwiyah, & Muhammad Reza Pahlevi. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK FASE E. *SUKMA: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 18–30.
<https://doi.org/10.32533/09102.2025>
- Wahidiyat, M. P., Yasa, I. W. A. P., Yusa, I. M. M., Sutarwiyasa, I. K., Negoro, A. T., & Jayanegara, I. N. (2025). *Buku Ajar Desain Grafis* (I). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer, 5, 2809–476.
<https://doi.org/10.47709/jpsk.v5i02.7342>

Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, A., Muhdaliha, B., Irma Suryani, R., Dwitasari, P., Jayanegara, I. N., Mustikadara, I. S., Nur Asia, S., Prasetyo, D., Yudistira Alamin, R., Negoro, A. T., Anggasta, B., Lesmana, P. S. W., Sutarwiyasa, I. K., Ramadhani, N., & Judijanto, L. (2024). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Perkembangannya* (Efitra, E. Pamela, & Sepriano, Ed.). Pt.SonpediaPublishingIndonesia.

Yu, T., Lai, S., Zhang, W., Cui, J., & Tao, J. (2024). RelicCARD: Enhancing cultural relics exploration through semantics-based augmented reality tangible interaction design. *Visual Informatics*.
<https://doi.org/10.1016/j.visinf.2024.06.003>

Yuliaqanita, A., Amanda, R., Salsabila, R., Khoirunisa, S., & Komunikasi, D. (2024). *Analisis Elemen Visual Pada Komik “Pupus Putus Sekolah.”*
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra>

