DAFTAR PUSTAKA

Aditia, R., & Artikel, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media A B S T R A K. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *4*(1), 35–43.

Alamsyah, Y., & Rachman, R. (2022). Augmented Reality Smart Catalog Furniture Pada CV. Rorompok Menggunakan User Defined Target. *Journal of Information Technology*, *04*(2656–7539), 12–15.

Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of Augmented Reality. In *Computers* (Vol. 11, Number 2). MDPI. https://doi.org/10.3390/computers11020028

Arifitama, B., Syahputra, A., Bayu, K., & Bintoro, Y. (2022). Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker dan Markerless Tracking pada Objek Augmented Reality. In *Jurnal Integrasi* | (Vol. 14, Number 1).

Asifa Dewi, A., Annisa Nur Hidayati, D., & Eka Maila Puspita Putri, D. (2023). *Degradasi Karakter Pemuda Indonesia di Era Globalisasi*. *2*.

Aulia, A. Z. (2024). *PERAN SUASANA RUANG BANGUNAN MUSEUM SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PADA PENGUNJUNG*. *04*, 26.

Chaeruman, U. A. (2019). *INSTRUMEN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN*. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329

Chen, A., Jesus, R., & Vilarigues, M. (2025). Synergy of Art, Science, and Technology: A Case Study of Augmented Reality and Artificial Intelligence in Enhancing Cultural Heritage Engagement. *Journal of Imaging*, *11*(3). https://doi.org/10.3390/jimaging11030089

Daranca, U. (2023). *Journal of Indonesian Tourism and Policy Studies Journal of Indonesian Tourism and Policy Studies Upaya Peningkatan Wisata di Jakarta melalui Museum: Strategi Upaya Peningkatan Wisata di Jakarta melalui Museum: Strategi Pengembangan Museum Nasional Indonesia Pengembangan Museum Nasional Indonesia*. https://scholarhub.ui.ac.id/jitps

Dellia, P., Mutiatun, S., & Jami'ul Amil, A. (2022a). *PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MUSEUM CAKRANINGRAT BANGKALAN BERBASIS QR-CODE* (Vol. 16, Number 2). https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/index

Dewi, L. J. E., Permana, A. A. J., Purnamawan, I. K., & Sudadana, I. K. (2019). Augmented Reality (AR)-Based Application to Introduce Nagasepaha North Bali Puppet Style Character. *Journal of Physics: Conference Series*, *1165*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012004

Faqih Batubara, A., & Maulida, M. (2024). PERAN MUSEUM DALAM PELESTARIAN SEJARAH DAN BUDAYA MASYARAKAT. In *Jurnal Perpustakaan dan Informasi)* (Vol. 6, Number 2).

Firmansyah, D., Pasim Sukabumi, S., & Al Fath Sukabumi, S. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, *1*(2), 85–114. https://doi.org/10.55927

Fitriansyah, F. (2024a). Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah bagi Siswa Sekolah Dasar. In *Indonesia Jurnal Sejarah* (Vol. 7, Number 1).

Gong, Z., Wang, R., & Xia, G. (2022). Augmented Reality (AR) as a Tool for Engaging Museum Experience: A Case Study on Chinese Art Pieces. *Digital*, *2*(1), 33–45. https://doi.org/10.3390/digital2010002

Helli Ihsan. (2015). *VALIDITAS ISI ALAT UUKUR PENELITIAN: KONSEP DAN PANDUAN PENILAIANNYA*.

Jayanti, I. G., Rupa, I. W., S.S, I. M., Rema, I., Satyananda, I. M., Putra, I., & Sumerta, I. M. (2022). NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM UPAYA PELESTARIAN KEBUDAYAAN DI BALI. *Dharmasmrti Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, *Vol. 22 Nomor 2*, 127–135.

Kartini, K. S., Yusa, I. M. M., Adnyana, I. N. W., & Putra, I. N. T. A. (2024). Impact of augmented reality on high school students' motivation and understanding of acid-base titration concepts. *Edelweiss Applied Science and Technology*, *8*(6), 7559–7569. https://doi.org/10.55214/25768484.v8i6.3638

Ketut, A., D.S, W., N.M, R., & I. N. E, M. (2021, December 6). *Augmented Reality Applied in Subak Museum: Preserving Local Wisdom Subak Concept*. https://doi.org/10.4108/eai.30-7-2021.2313598

Lo, J. H., Lai, Y. F., & Hsu, T. L. (2021). The study of ar-based learning for natural science inquiry activities in taiwan's elementary school from the perspective of sustainable development. *Sustainability (Switzerland)*, *13*(11). https://doi.org/10.3390/su13116283

Melsy, P., Tyas, S. S., & Mandasaari Rahayu, D. (2019). Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Tentang Museum Tekstil.

Engineering And Technology International Journal Oktober, *6*(1), 2714–2755. https://doi.org/10.556442

Nyoman Tri Anindia Putra, I., Sepdyana Kartini, K., & Irvan Sastra Abenk, M. (2024). *Analisis Fungsional dan Pengalaman Pengguna Augmented Reality pada Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan*.

Spadoni, E., Porro, S., Bordegoni, M., Arosio, I., Barbalini, L., & Carulli, M. (2022). Augmented Reality to Engage Visitors of Science Museums through Interactive Experiences. *Heritage*, *5*(3), 1370–1394. https://doi.org/10.3390/heritage5030071

Surya, K., Saputra, A., Gede, I., Gunadi, A., & Indrawan, G. (2021). ANALISIS PENGARUH JENIS MARKER PADA KUALITAS AUGMENTED REALITY BATUAN BEKU DENGAN METODE MARKER-BASED TRACKING. *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK)*, *6*(1).

Syukri, A., Cerah, A., Azis, K., Olendo, Y. O., Elpalina, S., & Syam, C. (2023). KOLEKSI MUSEUM ADITYAWARMAN: SEBAGAI SUMBER BELAJAR SENI DAN BUDAYA. *Jurnal Seni Rupa*, *12*.

Tohir, A., Muhammad,), Rojat, R., & Komputer, T. (2022a). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Memperkenalkan Warisan Budaya Berwujud Di Museum Lampung Menggunakan Siklus Hidup Pengembangan Multimedia. In *Portaldata.org* (Vol. 2, Number 7).

Tohir, A., Muhammad,), Rojat, R., & Komputer, T. (2022b). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Memperkenalkan Warisan Budaya Berwujud Di Museum Lampung Menggunakan Siklus Hidup Pengembangan Multimedia. In *Portaldata.org* (Vol. 2, Number 7).

Wardhana, A. (2024). *Skala Pengukuran & Instrumen Penelitian*. https://www.researchgate.net/publication/382060691

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Wijaya, I. N. C., Yanti, N. K. W., Hanggadwipa, R. A., Setiawan, I. M. D., Kale, G. V., & Gayatri, N. N. P. (2025). Meningkatkan Pengalaman Imersif Wisatawan Melalui Augmented Reality: Studi Kasus Di The Blanco Renaissance Museum. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, *10*(1), 35–45. https://doi.org/10.56743/jstp.v10i1.438

Ziden, A. A., Ziden, A. A. A., & Ifedayo, A. E. (2022). Effectiveness of Augmented Reality (AR) on Students' Achievement and Motivation in Learning Science. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, *18*(4). https://doi.org/10.29333/ejmste/11923