

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., Pranatawijaya, V. H., & Putra, P. B. A. A. P. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype. *JOINTECOMS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 1(1), 47–57.
- Afriansya, N. I., Ulum, M., & Alfita, R. (2020). Aplikasi Pengenalan Informasi Objek Bersejarah pada Museum dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Seminar Nasional Fortei Regional*, 3(1), 1–9.
- Agil, M., & Sitio, S. L. M. (2022). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Untuk Edukasi Nama Buah-Buahan Berbasis Android. *Dinamika Informatika*, 14(2), 105–115. <https://doi.org/10.35315/informatika.v14i2.9199>
- Alamsyah, Y., & Rachman, R. (2022). Augmented Reality Smart Catalog Furniture Pada CV. Rorompok Menggunakan User Defined Target. *Joint: Journal of Information Technology*, 4(2), 12–15. <https://doi.org/doi.org/10.47292/joint.v4i2.70>
- Alifah, R., Megawaty, D. A., & Satria, M. N. D. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Studi Kasus: UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung). *JTSI: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.831>
- Anwar, Nalisa, C. A., Hendrawati, Safriadi, & Arhami, M. (2022). Aceh's Historic Tourist Attractions: An Augmented Reality-Based Prototype of a Virtual Tour

Application. *JOURNAL OF INFORMATICS AND TELECOMMUNICATION ENGINEERING*, 5(2), 502–509. <https://doi.org/10.31289/jite.v5i2.6460>

Arfiani, I., Nugraheni, M., & Suratin, M. D. (2023). Pengenalan Landmark Pariwisata di Kulon Progo Berbasis Augmented Reality. *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 4(3), 91–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.62527/jitsi.4.3.142>

Chaerunissa, S. F., & Yuniningsih, T. (2020). Analisis Komponen Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Wonolopo Kota Semarang. *JPPMR: Journal of Management and Public Policy*, 9(4), 159–175. <https://doi.org/10.14710/jppmr.v9i4.28998>

Dianrizkita, Y., Seruni, H., & Agung, H. (2018). Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markerless Augmented Reality Pada Bangun Ruang. *Jurnal Simantec*, 6(3), 121–128. <https://doi.org/10.21107/simantec.v6i3.4405>

Djaina, R. S., Syahrial, & Abas, M. I. (2021). Aplikasi Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *JUIK: Jurnal Ilmu Komputer*, 1(2), 24–29. <https://doi.org/10.31314/juik.v1i2.1098>

Efendi, Y., Marinda, A., & Lusiana. (2019). Aplikasi Objek Wisata 3D Augmented Reality Berbasis Mobile. *Jurnal Mantik Penusa*, 3(1), 58–65. <https://doi.org/10.36595/jire.v2i1.68>

Fadhillah, I. R., Khair, U., & Wulan, N. (2024). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Wisata Dayung Sampan. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(2), 2619–2631. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.9763>

- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(1), 1–5. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Firdaus, Mulyanti, D., & Wiraputra, B. S. (2023). Evaluasi Penggunaan Modul Interaktif Berdasarkan Penerimaan Dan Peningkatan Pengetahuan Pengguna. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1163–1170.
- Istini, S. I. M., & Kautharnadhif, R. P. (2022). Aplikasi Informasi Pariwisata Museum Di Taman Mini Indonesia Indah Berbasis Android. *JUKIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 83–92. <https://doi.org/10.56127/jukim.v1i03.200>
- Juniawan, F. P., Sylfania, D. Y., Pradana, H. A., & Laurentinus. (2019). Introduction of traditional Bangka musical instruments with marker-based augmented reality. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(2), 77–93. <https://doi.org/10.26594/register.v5i2.1498>
- Kolopita, R. A., Lamasigi, Y. Z., & Pakaya, R. (2023). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Monumen Bersejarah Gorontalo Berbasis Android. *BALOK: Jurnal Ilmu Komputer Banthayo Lo Komputer*, 2(2), 143–149. <https://doi.org/10.37195/balok.v2i2.710>
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Peduli Lindungi Dengan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 4(2), 1–7.
- Kurniawan, E., Nofriadi, & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (SUS) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di STMIK

- Royal. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 43–49.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Kusuma, I. W. W. N., Putra, I. G. J. E., & Nirmala, B. P. W. (2021). GuideAR: Aplikasi Berbasis Augmented Reality dan Global Positioning System Untuk Pengenalan Daya Tarik Wisata. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 10(1), 78–87.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31988>
- Lesmana, R. A., & Bakti, A. M. (2023). Usability Testing Pada Website SMK Negeri 1 Suak Tapeh Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Jupiter*, 15(1), 365–371.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281./5490/15.jupiter.2023.04>
- Lontoh, E. J., Kainde, Q. C., & Komansilan, T. (2022). Augmented Reality Pada Objek Sejarah Berbasis Android Menggunakan Teknik Markerless. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(1), 113.
<https://doi.org/10.53682/edutik.v2i1.3414>
- Lorena Br Ginting, S., Rinaldy Ginting, Y., & Aditama, W. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android. *JAMIKA: Jurnal Manajemen Informatika*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.34010/jamika.v7i1.631>
- Mahmudin, N. S., & Saprudin, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ibtteraktif Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Dengan Metode Research And Development (R&D). *Jurnal informasi dan Komputer*, 11(1), 32–38.

- Maimunah, S., Chotimah, L., & Siringoringo, N. (2019). Aksesibilitas Angkutan Wisata di Kabupaten Kutai Kartanegara. *Jurnal Penelitian Transportasi Darat*, 21(2), 199–204. <https://doi.org/10.25104/jptd.v21i2.962>
- Minarni, Prasetyaningrum, E., & Hermawan, C. (2020). Pengembangan Wisata Alam, Sejarah dan Budaya Kalimantan Tengah Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal IKRA-ITH Teknologi*, 4(3), 40–48.
- Natalia, N., & Handi, S. L. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Objek Wisata Sejarah Kota Sukabumi Menggunakan Metode Marker dan Markerless. *SEMNASTERA (Seminar Nasional Teknologi dan Riset Terapan)*, 208–215.
- Nika, N., Kurniabudi, & Rofi, I. (2023). Analisis Usability Pada Website E-Payment Universitas Dinamika Bangsa Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(2), 554–562. <https://doi.org/10.33998/jms.v3i1>
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran. *J-SIKA: Jurnal Sistem Informasi*, 3(11).
- Nugraha, P., Ridwan, M., & Sukrim. (2023). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tempat Bersejarah Berbasis Android Di Kota Tangerang. *JUTIS: Jurnal Teknik Informatika Unis*, 11(2), 131–139.
- Nugroho, A., Jusia, P. A., & Wijaya, I. S. (2019). Processor: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Sistem Komputer Deteksi Pengenalan Bangunan Sejarah Kota Jambi Menggunakan Augmented Reality. *Processor:*

Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Sistem Komputer,
14(2), 87–93. <https://doi.org/10.33998/processor.2019.10.606>

Nugroho, R. A., & Kalifia, A. D. (2023). Aplikasi Pemandu Wisata Pada Candi
Plaosan Berbasis Augmented Reality. *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika*,
5(2), 351–359. <https://doi.org/10.53842/juki.v5i2.411>

Nurachman, D. S., Hidayat, E. W., & Dewi, E. N. F. (2024). Aplikasi Augmented
Reality sebagai Media Edukasi Monumen Bersejarah di Indonesia. *JTIM:
Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 6(1), 1–11.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v6i1.486>

Parlika, R., Nisaa, T. A., Ningrum, S. M., & Haque, B. A. (2020). Literature Study
Of The Lack And Excess Of Testing The Black Box. *TEKNOMATIKA*, 10(2),
1–5.

Prasetya, R., Hidayat, E. W., & Shofa, R. N. (2018). Pengembangan Aplikasi
Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented
Reality Pada Perangkat Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem
Informasi*, 4(3), 478–487.

Prasetyo, O., & Aedi, W. G. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality
Untuk Bisnis Properti Rumah Menggunakan Metode Markerless Berbasis
Android (Studi Kasus CV.Tomsland). *Jurnal Informatika MULTI*, 1(4), 275–
284. <https://jurnal.publikasitecno.id/index.php/jim>

Prayugha, A. W., & Zuli, F. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai
Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android

- Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Research Lembaran Publikasi Ilmiah*, 4(1), 12–17.
- Pueng, I., Tulenan, V., & Najoran, X. B. N. (2020). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Rumah Adat Bolaang Mongondow. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4), 345–356. <https://doi.org/10.35793/jti.v15i4.30413>
- Purba, T. O., Mukhtar, H., & Fatma, Y. (2019). Pengenalan Monumen-Monumen Bersejarah Di Kota Pekanbaru Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android. *Computation Technology And its Application*, 1(1), 1–4.
- Purbasari, W., & Kusuma, R. A. I. (2022a). Pemodelan Augmented Reality Pada Platform Digital Mark Route Berbasis Android. *JMTT: Journal of Multimedia Trend and Technology*, 1(1), 18–26. <https://doi.org/doi.org/10.35671/jmtt.v1i1.11>
- Purbasari, W., & Kusuma, R. A. I. (2022b). Pemodelan Augmented Reality Pada Platform Digital Mark Route Berbasis Android. *JMTT: Journal of Multimedia Trend and Technology*, 1(1), 18–26. <https://doi.org/10.35671/jmtt.v1i1.11>
- Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 551–561. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2868>
- Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122–130. <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i3.330>

- Renaldy, R., & Zakiah, A. (2020). Development Mobile Application of Bandung Tempo Doeloe based on Augmented Reality Using GPS Tracking Method. *International Journal of Information Engineering and Electronic Business*, 12(2), 9–14. <https://doi.org/10.5815/ijieeb.2020.02.02>
- Rhomadiniyah, D., Dijaya, R., & Rahmawati, Y. (2023). City Tour Guide Digital Menggunakan Augmented Reality Pada Jembatan Pasupati. *Procedia of Engineering and Life Science*, 4. <https://doi.org/10.21070/pels.v4i0.1431>
- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android. *JSIT: Jurnal Sains Informatika Terapan*, 1(1), 61–66. <https://doi.org/doi.org/10.62357/jsit.v1i1.38>
- Rombean, C., Rahmadi, P., & Appulembang, O. D. (2021). Pentingnya Penyampaian Informasi Yang Tepat Untuk Membangun Komunikasi Efektif Kepada Siswa Kelas III Sekolah Dasar [The Importance Of Delivering Information Appropriately In Building Effective Communication To Grade 3 Of Primary Students]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 5(1), 13–30. <https://doi.org/10.19166/johme.v5i1.2055>
- Rosyada, E. F., Astutik, I. R. I., & Taurusta, C. (2023). Eksplorisari Monumen Bersejarah Melalui Augmented Reality di Kabupaten Lamongan. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 12(1), 154–164. <https://doi.org/10.31571/saintek.v12i1.5883>

- Samar, I. M. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Kota Ambon. *JIP: Jurnal Informatika Polinema*, 9(2), 183–192. <https://doi.org/10.33795/jip.v9i2.1224>
- Samdono, A., Sari, A. P., & Aditiawan, F. P. (2024). Pengujian Black Box Pada Sistem Informasi Stok dan Penjualan Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Partitioning (Studi Kasus: CV. Algani Karya Mandiri). *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(1), 880–885.
- Santori, W. (2022). Augmented Reality Sebagai Pengenalan Koleksi pada Museum Lampung “Ruwa Jurai.” *Jurnal Teknologi Pintar*, 2(8), 1–11.
- Sari, D. P., & Wijanarko, R. (2019). Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus Di Rumah Kamera Semarang). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 32–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.36499/jinrpl.v2i1.3190>
- Satria, B., Imron, & Franz, A. (2023). Membangun Aplikasi Pengenalan Topeng Hudoq Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 6(2), 103–110.
- Setaywati, R. A., Wathoni, M., Adriansyah, A. F., & Ramadi, R. (2023). Implementasi Augmented Reality Sebagai Global Positioning System Untuk Pengenalan Kampus A Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Indo Green Journal*, 1(4), 177–182. <https://doi.org/10.31004/green.v1i4.35>
- Setiawan, H., Mukhtar, H., & Soni. (2019). Aplikasi Pengenalan Situs Bersejarah Di Kota Pekanbaru Dengan Augmented Reality Markerless Berbasis Android. *Jurnal FASILKOM*, 9(2), 387–395. <https://doi.org/10.37859/jf.v9i2.1395>

- Siregar, N. B., & Aliyah, S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Sholat Sunah Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JUITIK: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*, 3(1), 32–45. <https://doi.org/10.55606/juitik.v3i1.372>
- Sulfikar, Purnawansyah, & Hayati, L. N. (2020). Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam Aplikasi Pemandu Wisata Kota Makassar Menggunakan Augmented Reality dengan Metode Location Based Service (LBS) berbasis Android. *BUSITI: Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, 1(3), 176–181. <https://doi.org/10.33096/busiti.v1i3.552>
- Syafirullah, L., Prabowo, A. S., Supriyono, A. R., Purwanto, R., Widianingsih, B., Listyaningrum, R., & Satriawan, D. (2022). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Dalam Pengenalan Landmark Pantai Widarapayung Guna Meningkatkan Daya Dukung Pariwisata Cilacap. *Evolusi: Jurnal Sains dan Manajemen*, 10(2), 1–12. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v10i2.13765>
- Syahidi, A. A., Joniriadi, Waworuntu, N. H., Subandi, & Kiyokawa, K. (2022). Tour Experience with Interactive Map Simulation based on Mobile Augmented Reality for Tourist Attractions in Banjarmasin City. *The IJICS (International Journal of Informatics and Computer Science)*, 6(1), 22. <https://doi.org/10.30865/ijics.v6i1.3900>
- Tohir, A., & Rojat, M. R. (2022). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Memperkenalkan Warisan Budaya Berwujud Di Museum Lampung

Menggunakan Siklus Hidup Pengembangan Multimedia. *Jurnal Portal Data*, 2(7), 1–15.

Uminingsing, Ichsanudin, M. N., Yusuf, M., & Suraya. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula Info Artikel Abstrak. *STORAGE-Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123>

Wibowo, T., & Felnando. (2022). Perancangan Game RPG untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Metode ADDIE An RPG Game Design for English Learning using ADDIE Methods. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 8(1), 78–88. <https://doi.org/10.30738/st.vol8.no1.a11990>

Wijaya, I., & Firmansyah, D. (2018). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran (Studi Kasus Kelas X OTPS MK Negeri 3 Padang). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 9–20. <http://lppm.upiypk.ac.id/ojs3/index.php/>

Wirawan, K. A., Harsemadi, I. G., & Sukerti, N. K. (2021). Augmented Reality Pengenalan Objek Wisata Taman Mumbul Sangeh Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Bisnis*, 21(1), 84–89. <https://doi.org/10.30873/ji.v21i1.2872>

Wulandari, T., & Nurmiati, S. (2022). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Wedding Organizer Menggunakan Metode Rad Di Shofia Ahmad Wedding. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 11(1), 79–85.