

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, A. H., & Alfian, A. N. (2023). Multimedia Development Life Cycle Dan User Acceptance Test Pada Media Pembelajaran Interaktif Rumus Matematika. *Bina Insani ICT Journal*, 9(2), 147–161.
<https://doi.org/10.51211/biict.v9i2.2223>
- Ahmad, I., Rahmanto, Y., Pratama, D., & Borman, R. I. (2021). Development of augmented reality application for introducing tangible cultural heritages at the lampung museum using the multimedia development life cycle. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 13(2), 187–194.
<https://doi.org/10.33096/ilkom.v13i2.859.187-194>
- Alfin, & Windriyani, P. (2022). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Tempat Wisata Kuliner Legendaris di Jakarta Menggunakan Teknologi Realitas Tertambah Berbasis Android. *KALBISIANA Jurnal Sains, Bisnis dan Bisnis Kalbis*, 8(1), 832–851.
ojs.kalbis.ac.id/index.php/kalbisiana/article/view/320
- Antoro, B. (2024). Analisis Penerapan Formula Slovin Dalam Penelitian Ilmiah: Kelebihan, Kelemahan, Dan Kesalahan Dalam Perspektif Statistik. *Jurnal Multidisiplin Sosial dan Humaniora*, 1(2), 53–63.
<https://doi.org/10.70585/jmsh.v1i2.38>
- Fayiz, M., Hilmy, N., Darusalam, U., & Rubhasy, A. (2020). Augmented Reality sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan Kesultanan Utsmaniyah menggunakan Metode Marker Based Tracking dan Algoritma Fast Corner Detection. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan*

Komunikasi), 4(2), 138. <https://doi.org/10.35870/jtik.v4i2.162>

- Grasandy, H. P., & Haryanto, E. V. (2021). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Bangunan Bersejarah Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *It (Informatic Technique) Journal*, 9(1), 13. <https://doi.org/10.22303/it.9.1.2021.13-23>
- Hariadi, R., Triyadi, & Solihah, A. (2021). Perancangan Aplikasi Pengenalan Tempat Wisata Di Dki Jakarta Berbasis Android. *Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 5(1), 625–630. <https://doi.org/doi.org/10.30998/semnasristek.v5i1.4969>
- Majdina, N. I., Pratikno, B., & Tripena, A. (2024). Penentuan Ukuran Sampel Menggunakan Rumus Bernoulli dan Slovin: Konsep dan Aplikasinya. *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 16(1), 73.
- Purnama, H., & Alfian, A. N. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android di SD Negeri Jatimulya 11. *Informatics for Educators and Professionals*, 6(1), 21–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.51211/itbi.v6i1.1664>
- R., L. (Jim), & SauroJeff. (2017). Revisiting the factor structure of the system usability scale. *Journal of Usability Studies*, 12(4), 183–192. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.5555/3190867.3190870>
- Rahaweman, S. F. A., Lumenta, A. S. M., & Rumagit, A. M. (2023). Augmented Reality Introduction of Eastern Indonesian Traditional Weapons. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 12(1), 67–74. <https://doi.org/doi.org/10.35793/jtek.v12i1.43851>

- Sudana, O., Adi, N., & Cahyawan, A. (2024). Developing A Marker-Based AR Application To Introduce Temples and CulTural Heritage To Younger Generations. *JANAPATI: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 13(3), 584–596. <https://doi.org/doi.org/10.23887/janapati.v13i3.76126>
- Syafrizal, A., Rifqo, M. H., & Ardiansyah, M. (2018). Aplikasi Pengenalan Tempat Wisata Propinsi Bengkulu Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Video Playback) Berbasis Android. *Journal of Technopreneurship and Information System (JTIS)*, 1(1), 50–53. <https://doi.org/10.36085/jtis.v1i2.23>
- Wahyuni, M. L., Sohiburoyyan, R., Yani, M., & Iryanto. (2024). Aplikasi Buku Digital berbasis Augmented Reality Sebagai Sarana Pengenalan Warisan Budaya Tak-Benda Kabupaten Indramayu. *ABDIKOM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Komputer*, 3(1), 15–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.52958/abdikom.v3i1.9209>
- Wirayudi Aditama, P., Iwan Sudipa, I. G., & Purnama Yanti, C. (2022). Indigenous Bali Of Lontar Prasi Using Augmented Reality For Support Strengthen Local Cultural Content. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 2(11), 2278–2287. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v2i11.612>
- Aditama, P, W., Sudipa, I, G, I., and Yanti, C, P., 2022. *Indigenous Bali of Lontar Prasi Using Augmented Reality for Support Strengthen Local Cultural Content*. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 8(11), pp. 2278-2287. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v2i11.612>.