

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Sabri, “Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara Bugis Makassar Berbasis Mobile,” 2020.
- [2] P. M. P. B. , A. S. Sadya. E. D. Bayu. K. selengkapnya di sini: <https://dataindonesia.id/varia/detail/peta-bahasa-daerah-di-indonesia-provinsi-mana-paling-banyak>. Sarnita Sadya Artikel ini telah tayang di Dataindonesia.id dengan judul "Peta Bahasa Daerah di Indonesia, “Peta Bahasa Daerah di Indonesia, Provinsi Mana Paling Banyak?,” Nov. 15, 2022.
- [3] Akhmadi Agus, “Moderasi Beragama Dalam Keragaman Indonesiareligious Moderation In Indonesia’s Diversity,” *Jurnal Diklat Keagamaan*, vol. 13, no. 2, 2019.
- [4] P. S. Pembelajaran Model Permainan untuk Pelajaran Muatan Lokal Aksara Batak pada Siswa Negeri, S. Kabupaten Humbang Hasundutan Oleh, T. Limbong, J. Simarmata, and P. Simanullang, “ULEAD: Jurnal E-Pengabdian Pelatihan Pembelajaran Model Permainan untuk Pelajaran Muatan Lokal Aksara Batak pada Siswa SD Negeri 173403 Sirisirisi Kabupaten Humbang Hasundutan”, [Online]. Available: <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/ULEAD>
- [5] M. Sinaga and S. Naibaho, “Nilai Karakter Dalam Teks Lagu Batak Toba Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP,” *Kompetensi Universitas Balikpapan*, vol. 14, no. 2, pp. 99–104, 2021.
- [6] M. A. Sianturi, I. M. S. Simamora, and S. Manurung, “Volume IX No 2, Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Batak Toba Dengan Unity 3d Berbasis Android.”
- [7] D. Hardianto, Y. Ying Chang, and U. Ambar Wati, “Model pembelajaran blended partisipatif kemitraan sekolah dan orangtua,” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, vol. 16, no. 1, Mar. 2023, doi: 10.21831/jpipfip.v16i1.54619.

- [8] U. Mengatasi Kejenuhan Belajar Tinjauan Pendidikan Islam Pada SDN and B. Utara Kabupaten Bengkulu Utara Eri Hayati, "GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam," vol. 2, no. 5, p. 2022, [Online]. Available: <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>
- [9] H. Susilo and I. Menarianti, "Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa 'Hanacaraka' Berbasis Augmented Reality," *urnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, vol. 2, no. 2, pp. 41–48, 2021.
- [10] A. Dwi Putra, M. Ridho, D. Susanto, and Y. Fernando, "Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering*, vol. 1, no. 2, 2023, doi: 10.58602/chain.v1i2.19.
- [11] M. A. Sianturi, I. M. S. Simamora, and S. Manurung, "Volume IX No 2, Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Batak Toba Dengan Unity 3d Berbasis Android."
- [12] R. Alifah, D. A. Megawaty, M. Najib, and D. Satria, "Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, vol. 2, no. 2, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- [13] A. A. Hidayat, A. Sutedi, E. Gunadhi, and D. Heryanto, "Media Pembelajaran Aksara Sunda Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android." [Online]. Available: <https://jurnal.itg.ac.id/>
- [14] S. Ahdan, A. Thyo Priandika, F. Andhika, and F. Shely Amalia, "Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology," 2020, [Online]. Available: <http://journalbalitbangdalampung.org>

- [15] Y. Irawan, “Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Dengan Menerapkan Augmented Reality (Studi Kasus: SDN 005 Makmur Pangkalan Kerinci),” *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 102–106, Oct. 2020, doi: 10.33060/jik/2020/vol9.iss2.173.
- [16] Y. K. Sudira and R. Rachman, “Aplikasi Tour Guide Berbasis Mobile Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Kebun Binatang Bandung),” 2021. [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- [17] Sapardi, “Analisis Pergeserankaidahbahasa Kluet Di Wilayah Kluet Tengah Kabupaten Aceh Selatan (Studi Khusus Desa Mersak,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, vol. 4, no. 1, pp. 1–17, 2023.
- [18] Y. F. Tarigan, B. H. Hayadi, and A. H. Nasyuha, “Implementasi Jaringan Saraf Tiruan Pengenalan Pola Aksara Batak Simalungun Menggunakan Kohonen Self Organizing Map,” *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, vol. 3, no. 4, pp. 392–404, Sep. 2022, doi: 10.47065/josyc.v3i4.1991.
- [19] Maulana Ridwan, *Aksara-Aksara di Nusantara*. Proyek Menulis Tradisi, 2022.
- [20] Y. Chen, Q. Wang, H. Chen, X. Song, H. Tang, and M. Tian, “An overview of augmented reality technology,” in *Journal of Physics: Conference Series*, Institute of Physics Publishing, Jul. 2019. doi: 10.1088/1742-6596/1237/2/022082.
- [21] I. Rohmawati and I. Menarianti, “Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara ‘Tanara’ Menggunakan Unity 3d Berbasis Android,” *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, vol. 2, no. 2, pp. 174–184, 2019, [Online]. Available: <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- [22] A. Apandi, “Augmented Reality Maket Perumahan Mutiara Citayam Menggunakan Perangkat Lunak Unity,” *JTS*, vol. 1, no. 2.

- [23] S. Anardani, *Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan Pemodelan Uml (Unified Modeling Language) Tools*, vol. 1 UNIPMA Pres. 2019.
- [24] Y. S. Nauko and L. N. Amali, “Pengenalan Anatomi Tubuh Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *Jambura Journal of Informatics*, vol. 3, no. 2, pp. 66–76, Nov. 2021, doi: 10.37905/jji.v3i2.11720.
- [25] D. Sanjaya, H. Abdurachman, A. A. Wicaksono, and F. Masya, “Sistem Informasi Pengendalian Asset Kendaraan Di Perusahaan Transportasi,” *Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, vol. 6, no. 1, pp. 24–32, 2021, doi: 10.36341/rabit.v6i1.1544.
- [26] A. Abdul Wahid Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Sumedang, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi.” [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/346397070>
- [27] Z. Pricillia T., “Survey Paper: Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak(Waterfall, Prototype, Rad),” *bangkit indonesia*, vol. 10, no. 1, pp. 6–12, 2021.
- [28] H. Handayani, K. U. Faizah, A. Mutiara Ayulya, M. F. Rozan, D. Wulan, and M. L. Hamzah, “Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development Designing A Web-Based Inventory Information System Using The Agile Software Development Method,” *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 29–40, 2023.
- [29] M. Rizky and Y. Sugiarti, “Penggunaan Metode Scrum Dalam Pengembangan Perangkat Lunak: Literature Review,” *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, vol. 3, no. 1, pp. 41–48, Feb. 2022, doi: 10.36596/jcse.v3i1.353.
- [30] F. Endah, E. Kusuma, M. B. Setyawan, and I. A. Zulkarnain, “Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo (Komputek) Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai

Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Jawa Di Sdn 1 Sidorejo Ponorogo,” 2019.

- [31] N. A. Hawari and E. Dwika Putra, “Analisis Perbandingan Metode Multimedia Development Live Cycle Pada Augmented Reality,” *Jurnal Media Infotama*, vol. 18, no. 1, p. 48, 2022.
- [32] W. Nur Cholifah and S. Melati Sagita, “Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phoneyap,” 2018.
- [33] T. S. Jaya, “Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung),” *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, vol. 3, no. 1, pp. 45–48, Jan. 2018, doi: 10.30591/jpit.v3i1.647.
- [34] S. I. Nurhidayat, N. A. Prasetyo, C. Ramdani, and C. Responden, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Wayang Kulit Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *JIKA*, pp. 305–312, 2023.