

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Nugroho, “Beberapa Masalah Dalam Pengembangan Sektor Pariwisata Di Indonesia,” *J. Pariwisata*, vol. 7, no. 2, pp. 124–131, 2020.
- [2] W. H. Purnomo *et al.*, “Digitalisasi obyek wisata dan potensi desa limbasari,” *Pros. Semin. Nas. dan Call Pap.*, vol. 12, pp. 288–296, 2022.
- [3] I. Masitah, “Pengembangan Desa Wisata Oleh Pemerintah Desa Babakan Kecamatan Pangandaran Kabupaten Pangandaran,” *J. Ilm. Ilmu Adm. Negara*, vol. 6, no. 3, pp. 45–55, 2019, doi: [dx.doi.org/10.25157/dinamika.v6i3.2806](https://doi.org/10.25157/dinamika.v6i3.2806).
- [4] M. Kholik, “Pengembangan Ekonomi Kreatif Dalam Upaya Peningkatan Kesejahteraan di Desa Serayu Larangan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga,” in *Jurnal State Islamic University Purwokerto*, Purwokerto, 2021, pp. 1–157.
- [5] D. Paradina, “Pengembangan Daya Tarik Wisata Mahesa Jaya River Tubing Di Dusun Kebosungu 1 , Dlingo ,” *E-Prosiding Semin. Nas. Manaj. dan Akunt. STIE Semarang*, vol. 2, no. 1, pp. 293–303, 2021.
- [6] M. F. Wardhani, D. Puspitasari, A. N. Chasanah, L. A. Oktoriza, and R. Herawati, “Optimalisasi Kampung Wisata Kreatif Inovatif Melalui Pemasaran Digital di Kampung Wisata River Tubing Mayangsari Semarang,” *J. Soc. ...*, vol. 3, no. 2, pp. 162–167, 2022, doi: [10.47065/jrespro.v3i2.2845](https://doi.org/10.47065/jrespro.v3i2.2845).
- [7] Y. Hendrayana *et al.*, “Untuk Wisata River Tubing Di Desa Tambakbaya,” *Empowerment*, vol. 05, no. 1, pp. 62–67, 2022, doi: <https://doi.org/10.25134/empowerment.v5i01.5062>.
- [8] A. A. Jiwa Permana and M. P. Wirayani, “Media Promosi untuk Membantu Promosi Desa Wisata,” *J. Edutech Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 231, 2021, doi: [10.23887/jeu.v9i2.37235](https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.37235).
- [9] F. Ardianti and D. P. Lubis, “Efektivitas Instagram Sebagai Media Promosi Desa Wisata Malasari, Kecamatan Nanggung, Kabupaten Bogor,” *J. Sains Komun. dan Pengemb. Masy. [JSKPM]*, vol. 4, no. 6, pp. 796–809, 2020,

doi: 10.29244/jskpm.v4i6.739.

- [10] M. P. R. Akbar, Y. Indrianingsih, and A. Ayuningtyas, “Pemanfaatan Media Komunikasi Visual Sebagai Alat Bantu Promosi Obyek Wisata Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality (Studi Kasus: Kampung Baran, Desa Salam, Kap. Patuk Gunungkidul),” *Conf. Senat. STT Adisutjipto Yogyakarta*, vol. 7, pp. 237–248, 2022, doi: 10.28989/senatik.v7i0.456.
- [11] A. Wijaya and R. Dijaya, “Brosur Digital Wisata Bukit Gandrung Di Desa Medowo Kediri Berbasis Augmented Reality,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 305–317, 2021, doi: 10.29100/jipi.v6i2.2003.
- [12] A. F. Dewi and M. Ikbal, “Perancangan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Promosi Objek Wisata Berbasis Android,” *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 179–186, 2022, doi: 10.29408/jit.v5i1.4760.
- [13] M. W. Anandasyah and B. Arifitama, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Senjata Militer Modern Menggunakan Marker Based Tracking,” *Senamika*, vol. 1, no. 1, pp. 502–506, 2020.
- [14] T. Wibowo and S. Loren, “Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Desain Grafis dengan Menggunakan Augmented Reality,” *Combines*, vol. 1, no. 1, pp. 728–736, 2021.
- [15] P. Prasetyo and A. Meizar, “Perancangan Aplikasi Surah Al-Fatihah Augmented Reality Android Dengan Metode Marker Based Tracking,” *J. Mhs. Fak.*, vol. 1, no. 1, pp. 1125–1132, 2020.
- [16] M. Alfiani, Djamaludin, and Mahmudin, “Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh Pahlawan,” *JIMTEK J. Ilm. Fak. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 130–137, 2021.
- [17] S. Anwar, Aswandi, Indrawati, “Prototipe Aplikasi Virtual Tour Objek Wisata Bersejarah Di Aceh Berbasis Augmented Reality,” *Proceeding Semin. Nas. Politek. Negeri Lhokseumawe*, vol. 5, no. 1, pp. 177–180, 2021.

- [18] K. M. P. Syam and D. Asdiany, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Panduan Wisata Kota Palopo Menggunakan Augmented Reality Berbasis Location Service,” *J. Ilmu Komput. dan Bisnis*, vol. 11, no. 2a, pp. 45–62, 2020, doi: 10.47927/jikb.v11i2a.257.
- [19] W. Farianto, N. A. Prasetyo, and A. Raharja, “Augmented Reality Objek Bersejarah Museum Soesilo Soedarman Menggunakan Metode Marker Based Dan Markerless,” *JUTIM (Jurnal Tek. Inform. Musirawas)*, vol. 6, no. 2, pp. 141–153, 2021.
- [20] A. Muliyanasyah, “Penerapan Augmented Reality Pada Media Promosi Pariwisata (Studi Kasus: New Small World),” *J. Inform. dan Teknol. Komput.*, vol. 03, no. 02, pp. 109–115, 2022, doi: doi.org/10.33059/j-icom.v3i2.4141.
- [21] R. Dijaya, W. S. Bintara, and A. S. Fitriani, “Wisata Alam Digital Di Kota Kediri Menggunakan Augmented Reality,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 6, no. 2, pp. 293–304, 2021, doi: 10.29100/jupi.v6i2.2001.
- [22] F. A. Sya’ Dani, M. I. Wahyuddin, and W. Winarsih, “Augmented Reality Objek Wisata Bogor Menggunakan Algoritma Lucas Kanade Dengan Metode Marker Based Tracking,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 5, no. 3, p. 1179, 2021, doi: 10.30865/mib.v5i3.3088.
- [23] M. Rizki, “Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Wisata Alam Wawai Bandar Lampung Sebagai Media Bantu Informasi,” *Teknologipintar.Org*, vol. 2, no. 6, pp. 1–13, 2022.
- [24] Y. Abdurrahman and M. A. Gustalika, “Aplikasi Augmented Reality dengan Marker Based dan Markerless Tracking sebagai Pengenalan Budaya,” *REMIK Ris. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 859–871, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i2.12137.
- [25] R. Susanto and M. Purnomo, “Pengembangan Olahraga Rekreasi River Tubing Melalui Sport Tourism,” *J. Prestasi Olahraga*, vol. 5, no. 3, pp. 9–14, 2022.
- [26] Y. I. Kurniawan and A. F. S. Kusuma, “Aplikasi Augmented Reality untuk

- Pembelajaran Salat bagi Siswa Sekolah Dasar,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 7–14, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020712182.
- [27] D. Christiano Mantaya Wenthe, V. H. Pranatawijaya, and P. B. A.A.P, “Aplikasi Pengenalan Objek Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *Univ. Palangka Raya*, pp. 1–8, 2021.
- [28] T. Abdulghani and B. P. Sati, “Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran,” *Media J. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 43–50, 2019, doi: 10.35194/mji.v11i1.770.
- [29] S. Nazilah and F. S. Ramdhan, “Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *Ikraith-Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 99–107, 2021.
- [30] Triono S, Tulenan V, and Paturusi S, “Augmented Reality Application of Puppet Character Recognition Using the Markerless Method,” *J. Tek. Inform.*, vol. 16, no. 3, pp. 293–302, 2021, doi: doi.org/10.35793/jti.16.3.2021.34180.
- [31] R. R\_Soelistijadi, E. Lestariningsih, and A. Royhans, “Desain Pembelajaran Alam Semesta Anak TK Menggunakan AR Dengan Tehnik Markerless,” *J. Ilm. Komput. Graf.*, vol. 15, no. 1, pp. 105–112, 2022, doi: 10.51903/pixel.v15i1.732.
- [32] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiowati, and J. Warta, “Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 8, no. 2, pp. 263–272, 2014, doi: 10.35968/jsi.v8i2.741.
- [33] I. M. P. P. Wijaya, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia,” *J. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 173–181, 2022, doi: 10.47080/simika.v5i2.2220.
- [34] A. Syafrizal, Y. Erwadi, and Y. R. Enddika, “Pengenalan Objek Wisata Alam Di Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu Dengan Menggunakan Karakter 3D Adobe Premiere dan Blender,” *Pseudocode*, vol. 7, no. 2, pp.

- 134–142, 2020, doi: 10.33369/pseudocode.7.2.134-142.
- [35] Sultan, Samsudin, F. Yunita, and Ilyas, “Desain Software Interior Kamar,” *J. Selodang Mayang*, vol. 8, no. 3, pp. 231–239, 2022, doi: <https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v8i3.271>.
- [36] J. Salam and M. Fadhli, “Pengenalan Aplikasi Kebudayaan Aceh Menggunakan Augmented Reality Pada Pramuwisata Aceh,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 6, no. 1, pp. 57–63, 2020, doi: [doi.org/10.33143/jics.Vol6.Iss1.876](https://doi.org/10.33143/jics.Vol6.Iss1.876).
- [37] A. K. Saputra and M. Fahrizal, “Rancang Bangun Berbasis Web Crm (Customer Relationship Management) Berbasis Web Studi Kasus Pt Budi Berlian Motorhajimena Bandar Lampung,” *Portaldata.org*, vol. 17, no. 1, pp. 1–31, 2021, [Online]. Available: <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/19>.
- [38] A. Noviantoro, A. B. Silviana, R. R. Fitriani, and H. P. Permatasari, “Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web,” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 88–103, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.108.
- [39] M. S. Hartawan, “Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film,” *Jeis J. Elektro Dan Inform. Swadharma*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, 2022, doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.
- [40] J. Jtik, J. Teknologi, C. Ravelino, and Y. A. Susetyo, “Perancangan UI / UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design,” vol. 7, no. 1, 2023.
- [41] I. Rabbani and E. Krisnanik, “E – Commerce Perlengkapan Haji Dan Umroh Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development,” *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, vol. 1, no. 2, pp. 432–443, 2020.
- [42] A. G. Jondya, D. P. Saputro, and L. C. Sungkharisma, “Pengembangan Aplikasi Augmented Reality ‘e-Museum’ dengan Metode Agile untuk Meningkatkan Pengalaman Pengunjung Museum,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3,

- no. 4, pp. 483–489, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1746.
- [43] N. M. D. Febriyanti, A. A. K. O. Sudana, and I. N. Piarsa, “Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen,” *J. Ilm. Teknol. dan Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–10, 2021.
- [44] F. C. Ningrum, D. Suherman, S. Aryanti, H. A. Prasetya, and A. Saifudin, “Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions,” *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 4, no. 4, pp. 125–130, 2019, doi: 10.32493/informatika.v4i4.3782.
- [45] M. A. Khairi, T. A. Munandar, and S. Setiawati, “Implementasi Augmented Reality untuk Pengembangan Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Kujang,” *J. Dinda Data Sci. Inf. Technol. Data Anal.*, vol. 2, no. 2, pp. 82–89, 2022, doi: 10.20895/dinda.v2i2.704.
- [46] M. T. Dr.Tenia Wahyuningrum, S.Kom., “Mengukur Usability Perangkat Lunak,” no. 1596, p. 96, 2021.
- [47] E. Kaban, K. Candra Brata, and A. Hendra Brata, “Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 3281–3290, 2020.
- [48] M. R. Sanjaya, A. Saputra, and D. Kurniawan, “Penerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website,” *J. Komput. Terap.*, vol. 7, no. Vol. 7 No. 1 (2021), pp. 120–132, 2021, doi: 10.35143/jkt.v7i1.4578.
- [49] D. I. Sofian, A. Syarief, A. I. Saidi, D. I. Sofian, A. Syarief, and A. I. Saidi, “Pengembangan Aplikasi Mobile Pengenalan Alat Musik Tradisional Betawi Dengan Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality,” vol. 3, no. 1, pp. 1–14, 2020.