

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. K. Nisa, “Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat di Desa Wisata Panusupan Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga,” *Hermeneut. J. Hermeneut.*, vol. 5, no. 1, p. 1, 2019.
- [2] I. Pemerintahan, D. Negeri, and I. Jatinangor, “Pola Prinsip Kemitraan Dalam Pengembangan Pariwisata Di Kabupaten Purbalingga Provinsi Jawa Tengah,” *J. Adm. Bisnis*, vol. 14, no. 2, pp. 56–62, 2020.
- [3] M. Kholik, *Pengembangan Ekonomi Kreatif Dalam Upaya Peningkatan Kesejahteraan di Desa Serayu Larangan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga*, vol. 4, no. 1. 2018.
- [4] B. Azhari and A. B. Santoso, “Geo Image ( Spatial-Ecological-Regional ) Tinjauan Geografi dalam Pengembangan Desa Wisata Serang di Kecamatan,” *Geo-Image*, vol. 8, no. 2, pp. 157–165, 2019.
- [5] A. Ranawijaya, Emi Iryanti, and Ferdinanda, “Analisis Hasil Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Promosi Pariwisata,” *J. RESTI*, vol. 4, no. 2, pp. 260–267, 2017.
- [6] A. F. Nuzulla and M. A. Rosid, “Virtual Review Untuk Pengenalan Wisata Makoya,” *J. Inform.*, vol. 23, no. 01, pp. 78–90, 2023.
- [7] Suhardi, “Perancangan Video Pembelajaran Untuk Menerjemahkan Kata Dalam Bahasa Korea Ke Bahasa Indonesia Serta Pengucapannya Dalam Bahasa Korea,” pp. 6–18, 2018.
- [8] P. A. Saputra and E. Retnoningsih, “Animasi Interaktif Pengenalan Negara ASEAN Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Students‘ Res. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 153–164, 2020.
- [9] E. Thamrin and T. Informasi, “Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Teknologi Augmented Reality untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna dalam Industri Pariwisata,” *J. CYBER AREA*, vol. 3, no. 5, pp. 1–19, 2023.
- [10] Y. K. Sudira and R. Rachman, “Aplikasi Tour Guide Berbasis Mobile Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Kebun Binatang Bandung),” *eProsiding Tek. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 252–259, 2021.

- [11] H. Z. Khairunnisa and A. Fuadah Z, “Pengenalan Pahlawan Sam Ratulangi Pada Siswa Mi/Sd,” *As-Sibyan*, vol. 3, no. 2, pp. 51–68, 2021.
- [12] E. P. Minarni and C. Hermawan, “Pengembangan Wisata Alam , Sejarah dan Budaya Kalimantan Tengah Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality,” *IKRA-ITH Teknol.*, vol. 4, no. 10, pp. 40–48, 2020.
- [13] A. F. Dewi and M. Iqbal, “Perancangan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Promosi Objek Wisata Berbasis Android,” *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 179–186, 2022.
- [14] A. Nugroho, A. Yudhana, and R. Umar, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Candi Berbasis Android,” *Seri Pros. Semin. Nas. Din. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 218–221, 2020.
- [15] N. A. Fiaji, K. C. Brata, and P. Zulvarina, “Aplikasi AR-CA (Augmented Reality Relief Candi Jago) sebagai Upaya Pendokumentasian Digital Relief Candi Jago dan Pengenalan Wisata Sejarah di Malang,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 4, p. 815, 2021.
- [16] K. A. Wirawan, I. G. Harsemadi, and N. K. Sukerti, “Augmented Reality Pengenalan Objek Wisata Taman Mumbul Sangeh Berbasis Android,” *J. Inform.*, vol. 21, no. 1, pp. 84–89, 2021.
- [17] N. Riani, “Pariwisata Adalah Pisau Bermata 2,” *J. Inovasi Penelit.*, vol. 2, no. 5, pp. 1469–1474, 2021.
- [18] J. Alimuddin, “Lagu Anak sebagai Salah Satu Sarana Mendidik Anak,” *J. Ilm. Pendidik. Dasar UNISSULA*, vol. 2, no. 2, pp. 108–116, 2015.
- [19] B. S. Pardamean and H. Tolle, “Pembuatan Objek 3D Candi Badut Menggunakan Metode Photogrammetry,” *Phys. Sci. Educ. J.*, vol. 5, no. 6, pp. 1–2, 2021.
- [20] C. O. Karundeng, D. J. Mamahit, and B. A. Sugiarto, “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality,” *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 1–8, 2018.
- [21] 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.

- [22] Aditya Fajar Ramadhan, Ade Dwi Putra, and Ade Surahman, “Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan augmented Reality (Ar),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 24–31, 2021.
- [23] R. Alifah, D. A. Megawaty, M. Najib, and D. Satria, “Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–7, 2021.
- [24] N. P. E. Merliana, P. B. A. A. Putra, and I. G. D. Gunawan, “Teknologi Augmented Reality Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Agama Hindu,” *Maha Widya Bhuwana*, vol. 4, no. 2, pp. 71–75, 2021.
- [25] N. Oktaviani and S. Sauda, “Pemodelan dan Implementasi Aplikasi Mobile Umrah Guide Menggunakan Unified Modeling Language,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 177–186, 2019.
- [26] R. Pakaya, A. R. Tapate, and S. Suleman, “Perancangan Aplikasi Penjualan Hewan Ternak Untuk Qurban Dan Aqiqah Dengan Metode Unified Modeling Language (Uml),” *J. Technopreneur*, vol. 8, no. 1, pp. 31–40, 2020.
- [27] M. Fauzan Febriansyah and Y. Sumaryana, “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC),” *Informatics Digit. Expert*, vol. 3, no. 2, pp. 61–68, 2021.
- [28] A. Adhani, M. A. Gustalika, and I. K. A, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 5, p. 1218, 2022.
- [29] K. S. Mustaghfaroh, F. N. Putra, and R. S. Ajeng Ananingtyas, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya,” *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 100–109, 2021.
- [30] N. W. Rahadi and C. Vikasari, “Pengujian Software Aplikasi Perawatan Barang Milik Negara Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence

- Partitions,” *Infotekmesin*, vol. 11, no. 1, pp. 57–61, 2020.
- [31] N. Luh *et al.*, “Penerapan Helpdesk System dengan Pengujian Blackbox Testing Implementation Of Helpdesk System With Blackbox Testing,” *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 2, no. 02, pp. 55–64, 2020.
- [32] A. Sidik, “Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, p. 83, 2018.
- [33] S. K. . M. T. Dr. Tenia Wahyuningrum, “*Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak.*” 2021.
- [34] F. S. Handayani and A. Adelin, “Interpretasi Pengujian Usabilitas Wibatara Menggunakan System Usability Scale,” *Techno.Com*, vol. 18, no. 4, pp. 340–347, 2019.
- [35] D. I. Sofian, A. Syarief, and A. I. Saidi, “Pengembangan Aplikasi Mobile Pengenalan Alat Musik Tradisional Betawi Dengan Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality,” *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 3, no. 1, pp. 1–14, 2020.
- [36] Rani Puspita and Rina Astriani, “Perancangan Design UI/UX Pada Website Toko Mister Shop Id Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 35–46, 2023.