

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemdikbud, “Pengertian Museum,” 29 Januari, 2019. <https://Museum.Kemdikbud.Go.Id/Artikel/Museum>
- [2] K. C. Brata And A. H. Brata, “Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum,” *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 5, No. 3, P. 347, 2018, Doi: 10.25126/Jtiik.201853798.
- [3] S. Mayasari And C. Indraswari, “Efektivitas Media Sosial Instagram Dalam Publikasi Hut Museum Nasional Indonesia (Mni) Kepada Masyarakat,” *J. Komun.*, Vol. 9, No. 2, Pp. 190–196, 2018, [Online]. Available: <https://Ejournal.Bsi.Ac.Id/Ejurnal/Index.Php/Jkom/Article/View/4326>
- [4] A. S. Laswi And A. A, “Implementasi Augmented Reality Pada Museum Batara Guru Kompleks Istana Langkanae Luwu,” *Ilk. J. Ilm.*, Vol. 10, No. 2, Pp. 144–151, 2018, Doi: 10.33096/Ilkom.V10i2.294.144-151.
- [5] A. R. S. Simaremare, D. A. Nurmantis, G. B. Satria, A. R. S. Simaremare, D. A. Nurmantris, And G. B. Satria, “Pengenalan Sejarah Batak Di Museum Tb . Silalahi Center (Museum Batak) Berbasis Augmented Reality,” No. 88, 2020.
- [6] U. Telkom, G. Bandung, M. Geologi, And A. Reality, “Gyseum Ar : Interactive Bandung Geological Museum,” Vol. 7, No. 6, Pp. 3359–3369, 2021.
- [7] Y. Y. Anggraini, D. A. Nurmantris, And G. B. Satrya, “Implementasi Teknologi Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Satwa Di Kebun Binatang Bandung Berbasis Marker,” Vol. 7, No. 3, Pp. 402–415, 2021.
- [8] T. Pricillia And Zulfachmi, “Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, Rad),” *J. Bangkit Indones.*, Vol. 10, No. 1, Pp. 6–12, 2021, Doi: 10.52771/Bangkitindonesia.V10i1.153.
- [9] K. C. Brata, A. H. Brata, And Y. A. Pramana, “Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Untuk Mendukung Pengenalan Koleksi

- Museum,” *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 5, No. 3, P. 347, 2018, Doi: 10.25126/Jtiik.201853798.
- [10] 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, P. 43, 2020, Doi: 10.35194/Mji.V11i1.770.
- [11] R. Bangun, A. Sumsel, M. Berbasis, And M. M. Pengembangan, “Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc),” Vol. 8, No. 1, Pp. 1–14, 2018.
- [12] R. Alifah, D. A. Megawaty, And ..., “Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung),” *J. Teknol. Dan ...*, Vol. 2, No. 2, Pp. 1–7, 2021, [Online]. Available:
[Http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Sisteminformasi/Article/View/831](http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/831)
- [13] M. A. Anshari, F. L. Samuel, And L. O. Gantatama, “Ndalem Gondosuli : Aplikasi Pengenalan Kain Batik Berbasis Augmented Reality,” Vol. 6, No. 2, Pp. 4151–4160, 2020.
- [14] F. Candra, S. Nasution, And Kurniawan, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Benda Bersejarah Museum Sang Nila Utama Kota Pekanbaru,” *Pros. Semnastik Aptikom*, Pp. 410–418, 2019.
- [15] S. Syafril, Z. Asril, E. Engkizar, A. Zafirah, F. A. Agusti, And I. Sugiharta, “Designing Prototype Model Of Virtual Geometry In Mathematics Learning Using Augmented Reality,” *Iop Conf. Ser. Earth Environ. Sci.*, Vol. 1796, No. 1, 2021, Doi: 10.1088/1742-6596/1796/1/012035.
- [16] M. I. Rabbani, A. Sularsa, E. Insanudin, F. Ilmu, And T. Universitas, “Pembuatan Animasi Pada Implementasi Teknologi Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Sekolah Menengah Pertama,” Pp. 1–8, 2020.
- [17] M. R. M. Mubaraq, H. Kurniawan, And A. Saleh, “Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-Buahan Berbasis Android,” *It J.*,

Vol. 6, No. 1, Pp. 89–98, 2018.

- [18] B. Satria And Prihandoko, “Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality,” *Univ. Amikom Yogyakarta*, Pp. 1–5, 2018.
- [19] B. Satria And Prihandoko, “Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun,” *Univ. Amikom Yogyakarta*, Pp. 1–5, 2018.
- [20] M. Fayiz, N. Hilmy, U. Darusalam, And A. Rubhasy, “Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan Kesultanan Utsmaniyah Menggunakan Metode Marker Based Tracking Dan Algoritma Fast Corner Detection,” *J. Jtik (Jurnal Teknol. Inf. Dan Komunikasi)*, Vol. 4, No. 2, P. 138, 2020, Doi: 10.35870/Jtik.V4i2.162.
- [21] A. D. Novariz, “Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Media Promosi Aplikasi Penjualan Perumahan Berbasis Augmented Reality,” 2020.
- [22] D. Abdullah, A. Sani, And A. Hasan, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pengenalan Bangunan Bersejarah Rumah Kediaman Bung Karno Bengkulu Berbasis Android,” *Pseudocode*, Vol. 6, No. 1, Pp. 21–29, 2019, Doi: 10.33369/Pseudocode.6.1.21-29.
- [23] A. R. S. Simaremare, D. A. Nurmantis, G. B. Satria, A. R. S. Simaremare, D. A. Nurmantris, And G. B. Satria, “Pengenalan Sejarah Batak Di Museum Tb . Silalahi Center (Museum Batak) Berbasis Augmented Reality,” No. 88, 2020.
- [24] G. A. Rachman *Et Al.*, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Upcycle Pada Matakuliah Teknik Pembuatan Busana Anak Program Studi Tata Busana Universitas Negeri,” 2021.
- [25] Admin, “Kelebihan Adobe Premiere Pro Untuk Editing Video Iklan Produk,” 9 Juni, 2021. <https://101red.com/prime/bisnis/kelebihan-adobe-premiere-pro-untuk-editing-video-iklan-produk> (Accessed Jun. 12, 2022).
- [26] B. A. Priyaangga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, And A. Saifudin, “Pengujian Black Box Pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions,” *J. Teknol. Sist. Inf. Dan Apl.*, Vol. 3, No. 3, P. 150,

- 2020, Doi: 10.32493/Jtsi.V3i3.5343.
- [27] Tri Snadhika Jaya, “Testing It An Off The Shelf Software Testing Process,” *J. Inform. Pengemb. It*, Vol. 3, No. 2, Pp. 45–46, 2018, [Online]. Available: [Http://Www.Ejournal.Poltektegal.Ac.Id/Index.Php/Informatika/Article/View/647/640](http://Www.Ejournal.Poltektegal.Ac.Id/Index.Php/Informatika/Article/View/647/640)
- [28] P. Yoko, R. Adwiya, And W. Nugraha, “Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Aplikasi Sipinjam Berbasis Website Pada Credit Union Canaga Antutn,” *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, Vol. 7, No. 3, P. 212, 2019, Doi: 10.24843/Jim.2019.V07.I03.P05.
- [29] M. Khosrow-Pour, *Encyclopedia Of Information Science And Technology*. Igi Global, 2005.
- [30] A. Hafizh And L. Anifah, “Marker Based Tracking Augmented Reality Pada Brosur Jurusanateknik Informatikaauniversitas Negeriasurabaya,” Vol. 01, Pp. 150–156, 2020.