

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Sani, A. and Hasan, A. (2018) 'PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PENGENALAN BANGUNAN BERSEJARAH RUMAH KEDIAMAN BUNG KARNO BENGKULU BERBASIS ANDROID', p. 9.
- Adrian, Q.J. and Apriyanti, A. (2019) 'GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK SD KELAS 1 DAN 2 BERBASIS ANDROID', *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), p. 51. Available at: <https://doi.org/10.33365/jti.v13i1.159>.
- Agustian, B. and Arafat, M.Y. (2021) 'Implementasi Augmented Reality pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Nufa Citra Mandiri Berbasis Android', *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(4), p. 553. Available at: <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i4.8181>.
- Ambarwulan, D. and Mulyati, D. (2016) 'Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Marker pada Perangkat Android', *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(1), pp. 73–80. Available at: <https://doi.org/10.21009/1.02111>.
- Atmaji, L.T. and Nursyifani, C.U.C. (2020) 'BUKU VISUAL SEBAGAI ENSIKLOPEDIA DAN MEDIA UNTUK PELESTARIAN SEJARAH PENINGGALAN KERAJAAN SINGOSARI', *DESKOVI: Art and Design Journal*, 2(2), p. 99. Available at: <https://doi.org/10.51804/deskovi.v2i2.520>.
- Funny Farady Coastera, A.R.E. (2014) 'RANCANG BANGUN APLIKASI INFORMASI UNIVERSITAS BENGKULU SEBAGAI PANDUAN PENGENALAN KAMPUS MENGGUNAKAN METODE MARKERLESS AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID', *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 7(2). Available at: <https://doi.org/10.15408/jti.v7i2.1944>.
- Hamid, A.R. (2014) *Pembelajaran sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Haryani, P. and Triyono, J. (2017) 'AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF DALAM PENGENALAN BENDA CAGAR BUDAYA KEPADA MASYARAKAT', *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(2), p. 807. Available at: <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1614>.
- Jhana Dwi Gotama, Yusra Fernando, dan Donaya Pasha (2021) 'Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality'.
- Lamada, M.S., Miru, A.S. and Amalia, R.- (2020) 'Pengujian Aplikasi Sistem Monitoring Perkuliahan Menggunakan Standar ISO 25010', *Jurnal MediaTIK*, 3(3). Available at: <https://doi.org/10.26858/jmtik.v3i3.15172>.

- Lengkong, O. and Soedjarwo, A. (2018) 'Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Peta Universitas Klabat Berbasis Android', p. 4.
- Lengkong, O., Wahyudi, A.K. and Najooan S. H, A. (2018) 'Media Informasi Brosur Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat menggunakan Augmented Reality Dalam Bentuk Video', *Techno.Com*, 17(2), pp. 122–133. Available at: <https://doi.org/10.33633/tc.v17i2.1621>.
- Leo Agung S (2013) *Perencanaan pembelajaran sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Maldanop, A.H., Nurhidayati, Y. and Ibrahim, A. (2017) 'Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Pemakaian Ruang Kelas Pada Kampus Fasilkom Unsri Berbasis Android', *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 9(2). Available at: <https://doi.org/10.36706/jsi.v9i2.7741>.
- Maramis, M.I., Lumenta, A.S. and Sugiarto, B.A. (2016) 'Augmented Reality Pada Aplikasi Android Untuk Memperlihatkan Gedung Fatek', 5, p. 9.
- Nurdiansyah, C.N. and Maulana, H. (2019) 'IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) DENGAN METODE MARKER DAN MARKERLESS PADA OBJEK DAN BENDA BERSEJARAH DI MUSEUM GEDUNG SATE', p. 8.
- Pane, A. and Dasopang, M.D. (2017) 'BELAJAR DAN PEMBELAJARAN', 03(2), p. 20.
- Panggabean, D.S. (2017) 'HUBUNGAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG LAHIR DAN BERKEMBANGNYA AGAMA HINDU-BUDHA DI INDONESIA DENGAN MUNCUL DAN BERKEMBANGNYA KERAJAAN HINDU-BUDHA DI INDONESIA DI KELAS XI SMK NEGERI 3 SIBOLGA', p. 11.
- Ramadhan, G. and Iskandar, M.S. (2021) 'Board Game Pengenalan Pasukan Elite Kerajaan Majapahit', *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(2), pp. 127–142. Available at: <https://doi.org/10.34010/divagatra.v1i2.5642>.
- Rotinsulu, P.O., Lumenta, A.S.M. and Sambul, A.M. (2018) 'Implementasi Markerless Augmented Reality Untuk Navigasi Dalam Gedung', p. 8.
- Royanti, N.I., Amalia, U. and Maulana, M.R. (2019) 'PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN SISTEM GERAK MANUSIA BERBASIS AUGMENTED REALITY', p. 8.
- Setyati, E., Alexandre, D. and Widjaja, D. (2012) 'Face Tracking Implementation with Pose Estimation Algorithm in Augmented Reality Technology', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 57, pp. 215–222. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.1177>.

- Sirnayatin, T.A. (2017) 'Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3). Available at: <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>.
- Sujati, D.A., Isnanto, R.R. and Martono, K.T. (2016) 'Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Satelit Astronomi NASA dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android', *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(2), p. 249. Available at: <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.2.2016.249-258>.
- Uliontang, U., Setyati, E. and Chandra, F.H. (2020) 'PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TENTANG BENDA-BENDA BERSEJARAH PENINGGALAN KERAJAAN MAJAPAHIT DI TROWULAN MOJOKERTO', *Teknika: Engineering and Sains Journal*, 4(1), p. 19. Available at: <https://doi.org/10.51804/tesj.v4i1.785.19-26>.
- Undang-Undang RI (2003) *Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Vitono, H., Nasution, H. and Anra, H. (2016) 'Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android', p. 7.