

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, A. (2020). *Pembangunan Aplikasi Virtual Tour Pada Museum Galeri Seni Nuart Sculpture Park*. 11–50.
- Ariani, H. S. (2015). *Informasi Interaktif Ruang Pamer 2 di Museum Purbakala Sangiran Menggunakan Android Augmented Reality*.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Benite, J., Lopes, P., André, L., Grecco, C., Calhes, R., Moura, F. De, Lazzari, R. D., Almeida, N. De, Duarte, C., Miziara, I., Edu, G., Melo, L. De, Jonathan, A., Dumont, L., & Galli, M. (2017). *Protocol study for a randomised , controlled , double-blind , clinical trial involving virtual reality and anodal transcranial direct current stimulation for the improvement of upper limb motor function in children with Down syndrome. i*, 1–9. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2017-016260>
- Buana, I. K. S. (2018). *Aplikasi untuk pengoprasian komputer dengan mendeteksi gerakan menggunakan opencv python*. 189–194.
- Chaeruman, U. A. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran. *Dipetik Januari, December*, 0–15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- De, C., Aguirre, N., & Aim, A. (2015). Augmented Reality applied in Tourism Mobile Applications. *Institute of Electrical and Electronics Engineers*, 120–125.
- Fadhil, R., & Hersyah, M. H. (2020). Rancang Bangun Sistem Reservasi Ruangan Menggunakan Near Field Communication (NFC) Berbasis Mikrokontroler. *JITCE (Journal of Information Technology and Computer Engineering)*, 4(02), 95–104. <https://doi.org/10.25077/jitce.4.02.95-104.2020>
- Fitri Purwaningtias, U. E. (2015). *Pengujian Usability Website Pondok Pesantren Qodratul Menggunakan System Usability Scale*.
- Ghouaiel, N., Garbaya, S., Cieutat, J., & Jessel, J. (2016). *Mobile Augmented Reality in Museums : Towards Enhancing Visitor ' s Learning Experience*.

17(01).

- Harian, K. (2021). *Situs Manusia Purba Sangiran yang Jadi Warisan Budaya Dunia oleh UNESCO | kumparan.com*. <https://kumparan.com/kabar-harian/situs-manusia-purba-sangiran-yang-jadi-warisan-budaya-dunia-oleh-unesco-1wziiccN5Zy>
- Hartanto. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Android Pada Konsep Dinamika Newton Untuk Siswa Kelas X Sma/Ma. *Jakarta : UIN*, 1-.
- Indri, Fareza, M. I., & Juniarti, V. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Monitoring Absensi Mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta Menggunakan Teknologi NFC pada Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 14(2), 1.4-31–37.
- Jawi, I. G. B. (2018). *Pemindaian Qr Code Untuk Aplikasi Penampil Informasi*.
- Jevremovic, V., & Petrovski, S. (2012). MUZZEUM - Augmented Reality and QR codes enabled mobile platform with digital library, used to Guerrilla open the National Museum of Serbia. *Proceedings of the 2012 18th International Conference on Virtual Systems and Multimedia, VSMM 2012: Virtual Systems in the Information Society*, 561–564. <https://doi.org/10.1109/VSMM.2012.6365977>
- Kemendikbud. (2017). *Jumlah Museum di Indonesia*. Lokadata. <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/jumlah-museum-di-indonesia-1519735595>
- Kesuma, D. P. (2021). *Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ*. 8(3).
- Khuluq, H., Amin, M., Hariyadi, M., Effindi, M. A., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., & Qomaruddin, T. (2016). *IMPLEMENTASI VOIP (VOICE OVER INTERNET PROTOCOL)*. 3(1), 44–47.
- Muhammad Luthfi Hamzah, Ermina Rusilawati, A. A. P. (2018). Sistem Aplikasi Sarana Prasarana Perguruan Tinggi Menggunakan Teknologi Near Field Communication Berbasis Android. *Journal of Materials Processing*

- Technology*, *I*(1), 1–8.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055>
<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006>
<https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024>
<https://doi.org/10.1016/j.matl.2019.127252>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.matl.2019.127252>
- Muntahanah, Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID. *Jurnal Pseudocode*, *IV*.
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, *4*(1), 44–51.
<https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Permana, T. D. (2014). Sistem Monitoring Menggunakan Mini Pc Raspberry Pi. *Jurnal Teknik Komputer Unikom – Komputika – Volume 3, No.2 - 2014 SISTEM*, *3*(2), 31–37.
- Pipit Utami, Abdul Aziz Sidiq Tri Putra, Djoko Santoso, Nuryake Fajaryati, Bonita Destiana, M. E. I. (2018). VIDEO MOVING SURVEILLANCE YANG TERINTEGRASI YOUTUBE MENGGUNAKAN RASPBERRY PI 3. *ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *3*(May), 113–123. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v3i1.20797>
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1. *2*(2).
- Putera, I. K. A., Ardyanti, A. A. A. P., Fredlina, K. Q., Sujarwo, W., Satwika, I. P., & Pharmawati, M. (2020). Perancangan Aplikasi Media Interaktif berbasis Mobile sebagai Pengenalan Artefak Museum. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *6*(1), 43–62.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i1.2794>
- R, F. J. R., Science, C., College, D. M. I., & Reality, A. A. (2016). *Word Recognition Incorporating Augmented Reality For Linguistic E-Conversion*. 2106–2109.
- Rahmat, A. I., Andreswari, D., & Setiawan, Y. (2021). Perancangan Aplikasi

- Augmented Reality Buku Koleksi Benda Bersejarah Sebagai Media Informasi Interaktif dan Media Promosi (Studi Kasus: Museum Negeri Bengkulu). *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2), 153–164. <https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i2.17239>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., Surahman, A., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 24–31.
- Riyadi, F. S. (2017). *Aplikasi 3d virtual reality sebagai media pengenalan kampus politeknik negeri indramayu berbasis mobile*. 2(2), 75–82.
- Rizky, D. (2019). *Mengenal Prototyping*. <https://medium.com/dot-intern/sdlc-metode-prototype-8f50322b14bf>
- Sandi, A. (2016). PEMANFAATAN RASBERRY PI SEBAGAI SERVER PORTBLE. *Doctoral Dissertation, UIN ALAUDDIN MAKASSAR*., May, 31–48. <http://etd.lib.metu.edu.tr/upload/12620012/index.pdf>
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media : Jakarta., 2011.
- Semenderiadis, T., & Martidou, R. (2009). *Using audiovisual media in nursery school , within the framework of the interdisciplinary approach*. 65–76.
- Setiabudi, D. H., Wiguno, R. C., & Palit, H. N. (2017). *Near Field Communication Technology in Delivering Information in Museums*. <https://doi.org/10.1109/ICSIIT.2017.52>
- Simanjuntak, O. S., Himawan, H., & Husaini, M. A. (2018). Implementasi Near Field Communication (Nfc) Untuk Informasi Koleksi Museum. *Telematika*, 15(1), 58. <https://doi.org/10.31315/telematika.v15i1.3066>
- Sommerville, I. (2011). *Software Engineering*.
- Sulistyo, T. (2020). Museum Purbakala Sangiran. *Doctoral Dissertation, Universitas Teknologi Yogyakarta*, 2–3.
- Sutama. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Mix Method, R&D*. CV. Jasmine.

- Teknologi. (2022). *Penerapan Teknologi Canggih dalam Museum Digital di Indonesia*. Iptek. <https://iptek.co.id/penerapan-teknologi-canggih-dalam-museum-digital-di-indonesia/>
- Thuan, H., Saurik, T., Purwanto, D. D., Hadikusuma, J. I., Studi, P., Komunikasi, D., Sekolah, V., Teknik, T., Studi, P., Informasi, S., Tinggi, S., Surabaya, T., Informasi, M., & Mobile, A. (2019). *Virtual Reality Technology for Campus Media Information*. 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961238>
- Tomasua, S., Triyanto, D., & Nirmala, I. (2016). Sistem Kendali Dan Monitoring Penggunaan Peralatan Listrik Di Rumah Menggunakan Raspberry Pi Dan Web Service. *Jurusan Sistem Komputer, Fakultas MIPA Universitas Tanjungpura, Volume* 4(3), 96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/coding.v4i3.17035>
- Ulfa, A., Pada, T., Kartowagiran, B., & Subali, B. (2015). *Content validity of creative thinking skills assessment*. May. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.1467.7921>
- Wahid, A., & Anra, H. (2017). *Cross Platform Aplikasi Augmented Reality untuk*. 5(3), 1–5.
- Widianto, H. (2009). Jejak Langkah Setelah Sangiran. In *ISBN* (pp. 5–17).
- Widianto, H., & Simanjuntak, T. (2010). Sangiran Menjawab Dunia. In *ISBN* (versi 01, pp. 65–77).
- Wiguno, R. C., Palit, H. N., & Setiabudi, D. H. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Near Field Communication untuk Penyampaian Informasi Multimedia di Museum Negeri Mpu Tantular*.
- Wijaya, I. D., Nurhasan, U., & Barata, M. A. (2017). Implementasi Raspberry Pi Untuk Rancang Bangun Sistem Keamanan Pintu Ruang Server Dengan Pengenalan Wajah Menggunakan Metode Triangle Face. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.33795/jip.v4i1.138>
- Wulur, H. W., Sentinuwo, S., Sugiarto, B., Informatika, T., Sam, U., & Manado, R. (2015). *Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara*. 6(1), 1–6.
- Younes, G., Kahil, R., Jallad, M., Asmar, D., Elhadj, I., Turkiyyah, G., & Al-harithy,

- H. (2017). Virtual and augmented reality for rich interaction with cultural heritage sites : A case study from the Roman Theater at Byblos. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, December 2016, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2017.03.002>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
- Zheng, W., Feng, L., Liu, B., Fu, P., & Qiao, J. (2018). Development of Virtual Laboratory Application Structure in Android Cellphone for Distance Learning. *Institute of Electrical and Electronics Engineers*.