

DAFTAR PUTAKA

- Remo Prabowo, Tri Listyorini & Ahmad Jazuli.2015. Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality Dengan Memanfaatkan Ktp Sebagai Marker. Kudus : Fakultas Teknik – Universitas Muria Kudus. *Prosiding SNATIF ke-2*.
- Muthia Aprianti, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari. 2022. Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi terhadap Identitas Nasional Indonesia. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 6(1).
- Nurlaila Suci Rahayu Rais, M Maik Jovial Dien, Albert Y Dien. 2018. Kemajuan Teknologi Informasi Berdampak Pada Generalisasi Unsur Sosial Budaya Bagi Generasi Milenial. *Jurnal Mozaik*, 10(2).
- Afdhol Dzikri, Risyan Arief Setyawan. 2016. Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Jurnal SIMETRIS*,7(1).
- Fajar Dwi Mukti. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Di Kelas V Mi Wahid Hasyim. *Elementary*,7(2).
- Nazruddin Safaat. 2012 / Edisi Revisi. Pemrograman Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Infomatika. Bandung.
- Ariesta Kartika Sari, Puji Rahayu Ningsih, Wanda Ramansyah, Arik Kurniawati, Indah Agustien Siradjuddin, Mochammad Kautsar Sophan. 2020. Pengembangan Kompetensi Guru SMKN 1 Labang Bangkalan melalui Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality dengan Metaverse. *Jurnal Panrita Abdi*,4(1).
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Kaniawati, I .2017. Pengaruh Simulasi Komputer terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Impuls Momentum Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Sains* 1(1), 24-26.
- Tarmin Abdulghani & Bambang Plasmana Sati.2019. Pengenalan Rumah Adat Indonesiamenggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *MJI*, 11(1), 43-50.
- Swastika Dhesti Anggriani, Lisa Sidyawati, Ponimin, Norsidah Ujang.2019. Aplikasi Room Tour Dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Pariwisata Rumah Tradisional Nusantara. *Jurnal IPTA*, 7(2).
- S. F. Sezali, A. M. Radzuan, N. I. MohdShabudin, and R. A. Afendi.2020. Pocket Malaysia:

- Learning About States In Malaysia Using Augmented Reality. *International Journal of Multimedia and Recent Innovation*, 2(1),45-59.
- H.Muhammad Bahar Akkase Teng. (2017). Filsafat Kebudayaan Dan Sastra (Dalam Perspektif Sejarah). *Jurnal Ilmu Budaya*, 5, 69–75.
- Muhamad Nurkhafid & Mustagfirin. 2019. Penerapan Augmented Reality Pada Aplikasi “Pandukawan”. *Informatika Dan Rp*, 1(1).
- Labiibah Nur Ainni & Agung Budi Prasetyo, M.T. 2020. Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Tata Surya Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Multi Media Dan IT*, 4(2), 31-37.
- Kurniawan, Nanang, Ilmawan Mustaqim. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36-48.
- Tarsinah Sumarni, Sri Erina Damayanti, Haris Saputra. 2021. Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Rumah Adat Tradisional. *Jurnal Ilmiah Nasional Riset Aplikasi dan Teknik Informatika*, 3(2).
- Pipit Dewi Puspitasari, Sarwiji Suwandi, R. S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write Dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Dengan Media Cetak. ISSN I2302-6405, 6, 232–244.
- Parasin DP Silitonga, Destri Gultom, Irene Sri Morina. 2020. Pengenalan Rumah Adat Sumatera Utara Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*, 20(2), 82-86. <https://ejournal.ikmi.ac.id/index.php/jict-ikmi>.
- Devi Wiliandi Putri & Owen Rahadiyan. 2022. Aplikasi Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Rumah Adat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5 (1).
- Jupriyadi, Aminudin Aziz. 2021. Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Sumatera Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Journal of Telematics and Information Technology*, 1(2), 46-54.
- Victorianto Aditya Johan & Adi Chandra Syarif. 2015. Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Budaya Rumah Adat Sulawesi Selatan. *Jurnal Tematika*, 3 (1).
- Pressman RS, Maxim BR. SOFTWARE ENGINEERING: A Practitioner’s Approach. 8 Thed. Srinivasan R, editor. New York: McGraw-Hill Education; 2015. 977 p.