

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2024). Peran dan tantangan teknologi *Augmented Reality* dalam meningkatkan pengalaman pengguna media. *Amerta Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 35-43.
- Alfian, A. N., Rifai, Y., Arifin, R. W., Apriani, R., Lestari, I. A., & Putri, D. I. (2024). User acceptance test dan penerapan model ADDIE pada media pembelajaran interaktif pengenalan profesi. *Prosiding SISFOTEK*, 8(1), 265-271.
- Bakri, S. N., & Nasution, M. I. P. (2024). Penerapan metodologi rekayasa perangkat lunak untuk efisiensi pengembangan sistem. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, 3(1), 53-66.
- Fahrurrasyid, F., Ahmad, U. A., & Dinimaharawati, A. (2022). Aplikasi pengenalan wisata Kabupaten Sinjai berbasis *Augmented Reality* dan Virtual Reality. *e-Proceeding of Engineering*, 9(3), 945-950. <https://doi.org/10.11592/23559365.v9i3.945>
- Hanifah, Z. A., & Komarudin, O. (2024). Perancangan UI/UX pada aplikasi mobile transportasi umum menggunakan metode design sprint. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10758-10766.
- Ilmam, M. A. Z., & Rizalullael, M. N. (2024). Strategi Pengembangan Wisata Alam Bendungan Penimpoh di Desa Barabali, Lombok Tengah. *Jurnal SIKAP (Solusi Ilmiah Kebijakan dan Administrasi Publik)*, 12(02), 29-36.
- Lubis, A. S., & Ginting, M. P. A. (2024). Pengujian aplikasi berbasis web data SKA menggunakan metode black box testing. *COSMIC Jurnal Teknik*, 1(1), 41-48.
- Nabillah, S., Sumitra, N. R., & Rohimah, I. (2024). Revolusi teknologi: Implementasi museum teknologi dalam menciptakan pariwisata interaktif di era society 5.0. *PETA-Jurnal Pesona Pariwisata*, 3(1), 26-32.

- Ruswianto, N., Akhsani, R., Dewi, B., Yudha, M. R., Lutfi, M. K., & Fitriyanti, N. A. (2015). Jogja mobile application berbasis *Augmented Reality* untuk info layanan wisata budaya. *Jurnal Telematika*, 8(1), 1-12. ISSN: 1979-925X e-ISSN: 2442-4528
- Sitinjak, B. A., Mahatmanti, A. D., Natalia, D., Putri, A., & Majidiah, K. Z. (2023). Implementasi *Augmented Reality* pada pengenalan hewan menggunakan Univity dan Vuforia.
- Tahyudin, I., Fitriyanti, N. A., Dewiyanti, N., Amin, M. S., Firdaus, M. Y., & Utama, F. P. N. (2015). Inovasi promosi obyek wisata menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) melalui layar berbasis Android. *Jurnal Telematika*, 8(1), 1-12. ISSN: 1979-925X e-ISSN: 2442-4528
- Wibowo, S., Rusmana, O., & Zuhelfa, Z. (2017). Pengembangan ekonomi melalui sektor pariwisata. *Jurnal Kepariwisata: Destinasi, Hospitalitas dan Perjalanan*, 1(2), 93-99.