

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Andriana and I. V. Gunawan, "Faktor Daya Tarik Display Interaktif Terhadap Pengunjung Di Museum Ocean World Trans Studio Bandung," *Aksen*, vol. 3, no. 2, pp. 70–78, 2019.
- [2] K. Umam, "Museum Geologi Bandung" *Sikidang Travel*, 01-Dec-2020. Diakses dari : <https://sikidang.com/museum-geologi-bandung/>
- [3] Haidir, Muhamad Ali. *Museum Interaktif : Perancangan dan Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Artefak Pada Museum* : 1. 2016.
- [4] Putri, AN. (2009). *Museum Geologi Bandung: Suatu Tinjauan Terhadap Tata Pamer Museum di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan*. (Sarjana Humaniora, Universitas Indonesia) Diakses dari <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/127166-RB03A89m-Museum%20geologi-Pendahuluan.pdf>
- [5] "Museum Geologi " Ruang Peragaan," *Museum Geologi*. [Online]. Available: <http://museum.geology.esdm.go.id/profil/ruang-peragaan>.
- [6] D. Asmara, "Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah," *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora*, vol. 2, no. 1, pp. 10–20, 2019.
- [7] Kompasiana.com, "The Interactive Museum," *KOMPASIANA*, 30-Apr-2015.
- [8] "Pengertian *Augmented Reality*," *Sistem Knowledge Management TIK*, 06-Jul-2017. [Online]. Available: <http://solmet.kemdikbud.go.id/?p=2895>.
- [9] I. Mustaqim, "Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, 2016.
- [10] A. Nugroho and B. A. Pramono, "Aplikasi Mobile *Augmented Reality* Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang," *Jurnal Transformatika*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017.
- [11] R. Roedavan, "Unity Tutorial Game Engine," *Catholic University of De La Salle Manado*, 01-Jan-1970.

- [12] “About AR Foundation: AR Foundation: 4.1.7,” *AR Foundation* | 4.1.7. [Online]. Available: <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.xr.arfoundation@4.1/manual>.
- [13] J. Rori, S. R. Sentinuwo, and S. Karouw, “Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 8, no. 1, 2016.
- [14] Mulyono, Kresno Murti, Hanil Al Fatta. Pembuatan Game Labirin dengan Menggunakan Blender 3D. *Jurnal Dasi* Vol.13 No. 2 Juni 2012.
- [15] Rahadi, D.R. (2014). *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android*, 6(1), 661-671.
- [16] Aelani, K. & Falahah. (2012). *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI). PENGUKURAN USABILITY SISTEM MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS APLIKASI PERWALIAN ONLINE STMIK “AMIKBANDUNG”)*.
- [17] F. A. Purnomo, P. I. Santosa, R. Hartanto, E. H. Pratisto, and A. Purbayu, “Implementation of *Augmented Reality* Technology in Sangiran Museum with Vuforia,” *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, vol. 333, p. 012103, 2018.
- [18] Harto, E. F. P, Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Edukasi Berbasis Android pada Museum Anjuk Ladang. 2017.
- [19] F. D. B. S. Putra, R. Umar, and S. Sunardi, “Visualisasi Museum Muhammadiyah Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*,” *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 11, no. 1, p. 81, 2020.
- [20] Candra, Feri., Nasution, Salhazan., Kurniawan, Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Benda Bersejarah Museum Sang Nila Utama Kota Pekanbaru. 2019.