

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahannya (2019), Kementrian Agama Republik Indonesia, Jakarta
- Aditya, I. (2021) *Jumlah Kunjungan Wisatawan Turun 2,61 Persen*, *Krjogja.com*. Available at: <https://www.krjogja.com/peristiwa/nasional/jumlah-kunjungan-wisatawan-turun-261-persen/> (Accessed: 28 March 2022).
- Ajei Ibnu Rahmat, Desi Andreswari and Yudi Setiawan (2022) 'Perancangan Aplikasi Augmented Reality Buku Koleksi Benda Bersejarah Sebagai Media Informasi Interaktif Dan Media Promosi (Studi Kasus: Museum Negeri Bengkulu)', *Electrician*, 16(1), pp. 81–93. doi: 10.23960/elc.v16n1.2229.
- Fiaji, N. A. *et al.* (2021) 'APLIKASI AR-CA (AUGMENTED REALITY RELIEF CANDI JAGO) SEBAGAI UPAYA PENDOKUMENTASIAN DIGITAL RELIEF CANDI JAGO DAN PENGENALAN WISATA SEJARAH DI MALANG', 8(4), pp. 815–822. doi: 10.25126/jtiik.202184447.
- Ibharim, N. A. N. *et al.* (2021) 'Learning History Using Augmented Reality', *International Journal of Multimedia and Recent Innovation*, 3(1), pp. 1–10. doi: 10.36079/lamintang.ijmari-0301.199.
- Masripah, S. and Ramayanti, L. (2020) 'Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru', *Swabumi*, 8(1), pp. 100–105. doi: 10.31294/swabumi.v8i1.7448.
- Mustika (2018) 'RANCANG BANGUN APLIKASI SUMSEL MUSEUM BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)', 8(1), pp. 1–14.
- Nauko, Y. S. and Amali, L. N. (2021) 'Pengenalan Anatomi Tubuh Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android', *Jambura Journal of Informatics*, 3(2), pp. 66–76. doi: 10.37905/jji.v3i2.11720.
- Ourora, L. R. A. D. (2019) 'Pesona Candi Ijo Sebagai Geowisata di Yogyakarta', *Sekolah Tinggi Pariwisata Amarrukmo Yogyakarta Pesona*, pp. 1–9.
- Paliokas, I. *et al.* (2020) 'A gamified augmented reality application for digital heritage and tourism', *Applied Sciences (Switzerland)*, 10(21), pp. 1–18. doi: 10.3390/app10217868.
- Peddie, J. (2017) *Augmented Reality Where We Will All Live*. Tiburon, CA, USA. Available at: <https://id1lib.org/book/2941662/40020f>.
- Pertiwi, N. L. G. A. (2014) 'Pengaruh Kunjungan Wisatawan, Retribusi Obyek Wisata, dan Pajak Hotel dan Restoran, terhadap Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Gianyar', *E-Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana*, 3(3), pp. 115–123.
- Pratama, I. Y., Adi Wibowo, S. and Agus Pranoto, Y. (2020) 'Aplikasi Pengenalan Candi-Candi Pada Provinsi Jawa Timur Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(1), pp. 311–318. doi: 10.36040/jati.v4i1.2353.

- Putri, N. D., Anra, H. and Perwitasari, A. (2019) 'Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Barang Sejarah pada Istana Kadriah Kota Pontianak', *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 7(1), p. 7. doi: 10.26418/justin.v7i1.27185.
- Sigarete, B. G. *et al.* (2017) 'CANDI IJO DALAM PERSPEKTIF WISATAWAN MANCANEGARA Bayu', *EJOURNAL POLBENG*, 5, pp. 1–8. Available at: <https://doi.org/10.35314/inovbiz.v5i1.179>.
- Subroto, L. H. (2022) *Candi Ijo: Sejarah, Fungsi, dan Kompleks Bangunan*, *Kompas.com*. Available at: <https://www.kompas.com/stori/read/2022/01/06/130123179/candi-ijo-sejarah-fungsi-dan-kompleks-bangunan?page=all> (Accessed: 28 March 2022).
- Sutopo, A. H. (2012) *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Tresnawati, D. and Hidayat, E. (2015) 'Pengembangan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka Dan Warna Untuk Anak Berbasis Multimedia', *Jurnal Algoritma*, 14(2), pp. 400–409. doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.400.