DAFTAR PUSTAKA

Anggar Ranawijaya, Emi Iryanti, & Ferdinanda. (2017). Analisis Hasil Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Promosi Pariwisata. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, *1*(3), 260–267. https://jurnal.iaii.or.id/index.php/RESTI/article/view/1653

Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021).

Gedung Linggarjati Kuningan. 167–186.

Gunawan, H., Kurniawan, A., & Saputro, H. (2017). *PEMANFATAAN APLIKASI MOBILE UNTUK MEMPERCEPAT*. *1*(2), 85–96.

Hendarman, T. (2020). TEKNOLOGI MULTIMEDIA Modul 7-Pengembangan Multimedia TOMY HENDARMAN Proses Pengembangan Multimedia melibatkan Video Editing (Sumber: monaghaninstitute.ie). *LPT YAI Universitas Persada Indonesia*, Modul 7. https://dosen.upi-yai.ac.id/v5/dokumen/materi/070045/205_20241104082907_TM Modul 07 - Pengembangan Multimedia.pdf

Journal, T., & Februari, E. (2017). *Perancangan Aplikasi PEN+ Berbasis Mobile Untuk Memudahkan Kinerja Dosen Pada Perguruan Tinggi*.

Mutasim, I. (2013). *Relevansi Wisata Ziarah Balong Keramat Darmaloka Dengan Perkembangan Dakwah Islam (Studi Kasus di Desa Darma Kec. Darma Kab*. http://repository.syekhnurjati.ac.id/id/eprint/1940

Pangestika, T., Dasrizal, & Despica, R. (2024). Persepsi Wisatawan terhadap Sapta Pesona Objek Wisata Sejarah Istana Siak Assherayah Hasyimiah Provinsi Riau. *Journal on Education*, *07*(01), 2762–2771. http://jonedu.org/index.php/joe

Pengembang Nurdiana, T., Hasiyati, M., Marsono, Mp., Wahyu Fakhrudin, Mk., Penyunting, Ss., Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, D., & Dasar dan Pendidikan Menengah Balai Pengembangan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, P. (2020). *ii | P A N D U A N P E N G G U N A A N PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY*.

Puspitawati. (2025). *Pesona Taman Purbakala Cipari, Wisata Sejarah di Kuningan*. https://www.tatarmedia.id/wisata-kuliner/2026057334/pesona-taman-purbakala-cipari-wisata-sejarah-di-kuningan

Retno Utami, A. (2020). *Jurnal ALTASIA Analisis Faktor Kunjungan Wisata Sejarah di Kepulauan Seribu Jakarta*. *2*(1), 29–35.

Sukerti, N. K., & Informasi, P. S. (2021). *AUGMENTED REALITY PENGENALAN OBJEK WISATA*. *21*, 84–89.

Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). BAB II Pariwisata. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, *3*(1), 10–27. https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf