

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, D. E. (2022). STRATEGI PELESTARIAN BENDA CAGAR BUDAYA MELALUI DIGITALISASI. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 18(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria>
- Azis, N., Pribadi, G., & Savitrie Nurcahya, M. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4, 1–5.
- Baharudin, E., Cahyadi, L., Hidayati, R., & Ernawati. (2022). STRATEGI KOMUNIKASI DALAM PENGENALAN KERIS DI MASYARAKAT SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN SENI DAN BUDAYA INDONESIA. *Komunikologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19(2), 108–112.
- Daffa Algantara, F., & Aji, A. sekti. (2024). Application of Augmented Reality Technology in Android-based Creative and Interactive Learning Simulation. *JSRET (Journal of Scientific*, 3(4), 1808–1818.
- Firmansyah, M. D., & Nagano. (2022). Perancangan dan Pengembangan Simulasi Gerak Hewan Jenis Equidae Menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) pada Animasi 3D. *Journal of Information System and Technology*, 03(02), 252–256.
- Irfan, M., & Hasibuan, M. S. (2024). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Senjata Tradisional Lampung Pada Aplikasi Android A R T I C L E I N F O. *Journal Artificial Intelligence, Multimedia, and Mobile Technology (AI2MTech)*, 01(01), 1–12. <https://journal.darmajaya.ac.id/index.php/AI2MTech>
- Made, I., & Wijaya, P. P. (2022). APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN HEWAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN LIBRARY VUFORIA. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika) P-ISSN*, 5, 2622–6901.
- Mardhani, T. S. (2022a). *PENGEMBANGAN APLIKASI VIRTUAL REALITY BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA INFORMASI MUSEUM KERIS NUSANTARA KOTA SURAKARTA.*
- Mardhani, T. S. (2022b). *PENGEMBANGAN APLIKASI VIRTUAL REALITY BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA INFORMASI MUSEUM KERIS NUSANTARA KOTA SURAKARTA.*
- Muhammad, R., Prasetyo, M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. In *Jurnal Nasional Ilmu Komputer* (Vol. 2, Issue 2).
- Nuraeni, N., Subhiakti, F., & Yuliani, M. (2023). SNESTIK Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Senjata Tradisional Dunia dengan Menggunakan Metode MDLC. *SNESTIK (Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, Dan Teknik Informatika)*, 347–353. <https://doi.org/10.31284/p.snestik.2023.4110>
- Permana, R., Titatosida, E., & Suriansyah, M. I. (2022). Development of Augmented Reality Portal for Medicininal Plants Introduction. *International Journal of Global Operations Research*, 3(2), 52–63.

- <http://www.iorajournal.org/index.php/ijgor/index>
- Purnama, A., & Lani Anggapuspa, M. (2021). PERANCANGAN BUKU KERIS SUMENEP SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN WARISAN BUDAYA. *Jurnal Barik*, 2(2), 72–81. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Rosadha, A. (2020). *APLIKASI MEDIA BELAJAR KERIS BERBASIS AUGMENTED REALITY*.
- Simamora, T. I., Harli, E., & Nulhakim, A. L. (2021). Perancangan Aplikasi Pengenalan Adat Di Indonesia Untuk Sdn Depok Baru Satu Berbasis Android. *Universitas Indraprasta PGRI Jakarta*, 3(3), 289–294.
- Sofian Efendi, F., Aldila Cinderatama, T., & Ilham Alviansyah, F. (2020). Aplikasi Pendataan Sebaran Keris Nusantara Berbasis Web dengan Studi Kasus: Paguyuban Tosan Aji dan Keris Panji Joyoboyo. *JURNAL INOVTEK POLBENG - SERI INFORMATIKA*, 5(1), 83–95.
- Susanto, B., Antarani, M. O., Virginia, G., & Proboyekti, U. (2024). Pemodelan Objek Budaya Keris Berbasis *Semantic Web*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 37–46. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241116727>
- Suwarna, D., & Swastikanthi, A. T. (2022). SIMBOLISME KERIS SEBAGAI REPRESENTASI PERLAWANAN DALAM “PEREMPUAN YANG MENGAWINI KERIS” KARYA WAYAN SUNARTA KERIS SYMBOLISM AS A REPRESENTATION OF RESISTANCE IN WAYAN SUNARTA’S “WOMEN WHO MARRIED KERIS.” *Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 02(02), 75 – 80. <https://journal.unpak.ac.id/triangulasi>
- Yuhansil. (2019). *PERUBAHAN NILAI NILAI BUDAYA DALAM PROSES MODERNISASI DI INDONESIA. XIII*(5).
- Yusof, N. A., Haron, H. H., Keng, L. K., & Mamat, M. (2022). The Philosophy of Keris Design in Malay Civilization. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(11). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i11/15302>