

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. K. Tiyas, “Media Wayang Kulit dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar,” *Kalam Cendekia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 10, no. 2, p. 337, 2022.
- [2] N. Rahmatita, H. Susanto, and Sriwati, “Menelisik Sejarah dan Nilai Sosial Budaya dalam Pertunjukan Wayang Kulit Banjar,” *J. Pendidik. Sej. dan Ris. Sos. Hum.*, vol. 7, no. 1, pp. 103–113, 2024.
- [3] P. Putri Prawitasari and P. P. R. Aprilyani Dewi, “Refleksi Etika Profesi Akuntan Publik Dengan Karakter Pewayangan : Panca Pandawa dan Sri Kresna,” *Akunt. Dewantara*, vol. 7, no. 2, pp. 198–206, 2023.
- [4] B. B. Tanudjaja, “Punakawan sebagai Subculture dalam Cerita Wayang Mahabaratha,” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 52–67, 2022.
- [5] M. Sae, “Wayang Pandawa Lima dan Punakawan Versi Islam,” NusantaraPedia. Accessed: Jun. 21, 2024. [Online]. Available: <https://nusantarapedia.net/wayang-pandawa-lima-dan-punakawan-versi-islam/>
- [6] R. J. P. Pr, “Sri Kresna Titisan Wisnu,” Sesawi. Accessed: Jun. 21, 2024. [Online]. Available: <https://www.sesawi.net/sri-kresna-titisan-wisnu/>
- [7] M. B. Abdullah, “Gatotkaca,” KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA. Accessed: Jun. 21, 2024. [Online]. Available: https://museum.kemdikbud.go.id/koleksi/profile/gatotkaca_21155
- [8] R. S. Fikriadi, I. Zufria, and A. B. Nasution, “Penerapan Augmented Reality Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Seni Wayang dan Tarian Jawa,” *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 7, no. 1, pp. 71–76, 2022.
- [9] dan T. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, “Profil SD Negeri 2 Adisana,” Referensi Data Kemendikbudristek. Accessed: Jun. 20, 2025. [Online]. Available: <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pendidikan/npsn/20302821>
- [10] D. P. K. Banyumas, “807 Guru SD Ikuti Pelatihan Koding dan Kecerdasan Buatan, Banyumas Jadi Pelopor Inovasi Pembelajaran Digital di Jawa

Tengah,” Dindik Banyumas. Accessed: Jun. 20, 2024. [Online]. Available: <https://dindik.banyumaskab.go.id/read/51977/807-guru-sd-ikuti-pelatihan-koding-dan-kecerdasan-buatan-banyumas-jadi-pelopor-inovasi-pembelajaran-digital-di-jawa-tengah>

- [11] L. Indahsari and S. Sumirat, “Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif,” *Cognoscere J. Komun. dan Media Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–11, 2023.
- [12] R. Akbar and Efrizon, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 8, no. 1, pp. 10637–10647, 2024.
- [13] K. Dewi, W. Andari, A. Sari, M. Nuryanti, and R. Arfiyanti, “Augmented Reality and Its Use in Elementary School Education: A Systematic Literature Review,” *J. Prima Edukasia*, vol. 13, no. 1, pp. 128–145, 2025.
- [14] Y. Dela Carolina, “Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native,” *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 8, no. 1, pp. 10–16, 2022.
- [15] I. M. Efendy Warmanto, A. Lahinta, and M. S. Tuloli, “Penerapan Teknologi Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking,” *Diffus. J. Syst. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 13–23, 2021.
- [16] Aditya Yoga Prahara and T. Hariguna, “Rancang Bangun Game Pertempuran Lakon Wayang sebagai Sarana Pengenalan Tokoh Pewayangan Indonesia,” *J. Telemat.*, vol. 3, no. 1, pp. 48–57, 2010.
- [17] Y. Mad Cani and A. Ali Ridha, “Pengujian Black Box Testing pada Sistem Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa di SMK Tarbiyatul Ulum Karawang,” *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 9, pp. 754–760, 2023.
- [18] I. Wahyudi and F. Alameka, “Analisis Blackbox Testing dan User Acceptance Testing terhadap Sistem Informasi Solusimedsosku,” *J. Teknosains Kodepena* |, vol. 04, no. 01, pp. 1–9, 2023.
- [19] A. Nofiar, F. Nasari, and A. Pribadi, “Animasi 3D Alur Proses Pembuatan Sabun Transparan Dari Minyak Kelapa Sawit Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *Decod. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 63–73, 2023.

- [20] M. Nurkhafid and M. Mustagfirin, “Penerapan Augmented Reality pada Aplikasi ‘Pandukawan’ (Pengenalan Wayang Pandawa Dan Punakawan),” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 24–30, 2019.
- [21] Subingar Triono, Virginia Tulenan, and Sary Diane Ekawati Paturusi, “Augmented Reality Application of Puppet Character Recognition Using the Markerless Method,” *J. Tek. Inform.*, vol. 16, no. 3, pp. 293–302, 2021.
- [22] W. Farianto, N. A. Prasetyo, and P. A. Raharja, “Augmented Reality Objek Bersejarah Museum Soesilo Soedarman menggunakan Metode Marker Based dan Markerless,” *JUTIM (Jurnal Tek. Inform. Musirawas)*, vol. 6, no. 2, p. 141, 2021.
- [23] N. A. Prasetyo, S. I. Nurhidayat, and C. Ramdani, “Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Wayang Kulit untuk Siswa Sekolah Dasar,” *JIKA (Jurnal Inform.)*, vol. 7, no. 3, p. 305, 2023.
- [24] A. R. Supriyono, A. D. Fatimah, I. Bahroni, L. P. Wanti, and M. N. Faiz, “Metode Pengembangan Perangkat Lunak MDLC pada Rancang Bangun Media Pembelajaran Planet Berbasis Teknologi Augmented Reality,” *Infotekmesin*, vol. 14, no. 1, pp. 141–148, 2023.
- [25] B. N. Ikhsan, N. A. Wiyani, and T. Rosita, “Pembelajaran Budaya Banyumasan Berbasis Nilai Pancasila di Sekolah Dasar Negeri Karangdadap Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas Pendahuluan Pendidikan merupakan media dengan peran mencerdaskan kehidupan bangsa dan membawanya menuju era pencerahan . Pen,” *J. Ilm. Indones.*, vol. 9, no. 1, pp. 539–551, 2024.
- [26] M. Arifin and A. Rahman Hakim, “Kajian Karakter Tokoh Pandawa dalam Kisah Mahabharata Diselaraskan dengan Pendidikan Karakter Bangsa Indonesia,” *J. Syntax Transform.*, vol. 2, no. 05, pp. 613–623, 2021.
- [27] R. J. P. Pr, “Penyamaran Pandawa di Wirata,” Sesawi. Accessed: Jun. 24, 2024. [Online]. Available: <https://www.sesawi.net/penyamaran-pandawa-di-wirata/>
- [28] A. Ma’as, “Mengenal 4 Tokoh Punakawan dalam Kisah Pewayangan, Siapa Saja,” Parapuan. Accessed: Jun. 24, 2024. [Online]. Available: <https://kids.grid.id/read/473668630/mengenal-4-tokoh-punakawan-dalam->

kisah-pewayangan-siapa-saja?page=all

- [29] Wayang, “Kresna #ceritawayang,” Cerita Wayang. Accessed: Jun. 24, 2024. [Online]. Available: <https://www.wayangstore.com/kresna-ceritawayang/>
- [30] G. N. Indonesia, “Gatotkaca,” KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA. Accessed: Jun. 21, 2024. [Online]. Available: https://museum.kemdikbud.go.id/koleksi/profile/gatotkaca_65480
- [31] Wayang, “Gatotkaca #ceritawayang,” Cerita Wayang. Accessed: Jun. 24, 2024. [Online]. Available: <https://www.wayangstore.com/gatotkaca-ceritawayang/>
- [32] W. Alexandra, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android untuk Pembelajaran Rantai Makanan pada Hewan,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, pp. 107–116, 2022.
- [33] B. Satria and A. Franz, “Membangun Aplikasi Pengenalan Topeng Hudoq Berbasis Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking,” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 6, no. September, pp. 103–110, 2023.
- [34] A. E. Setiawan, I. Aras, T. H. Andika, and A. I. Hendrawan Putri, “Human Anatomy Recognition using Augmented Reality with Marker Based Method Tracking,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 12, no. 1, pp. 83–89, 2023.
- [35] N. I. Afriansya, M. Ulum, and R. Alfita, “Aplikasi Pengenalan Informasi Objek Bersejarah pada Museum dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *Semin. Nas. Fortei Reg.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [36] M. C. Wibowo, *Pemodelan Dengan Blender 3D*. 2022.
- [37] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiwati, and J. Warta, “Game Edukasi dengan Menggunakan Unity 3D untuk Menunjang Proses Pembelajaran,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 8, no. 2, pp. 263–272, 2014.
- [38] F. A. Kafilahudin and M. Akbar, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality,” 2024.
- [39] J. Wang and W. Zeng, “Research on The Realization Method of Augmented Reality Based on Unity 3D,” *J. Robot. Netw. Artif. Life*, vol. 6, no. 3, pp.

- 195–198, 2019, doi: 10.2991/jrnal.k.191203.004.
- [40] M. T. Prihandoyo, “Unified Modeling Language (UML) Model untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 126–129, 2018.
 - [41] A. Voutama, “Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 11, no. 1, pp. 102–111, 2022.
 - [42] R. J. Hosting, “Pengertian Use Case Diagram, Simbol, Contoh & Cara Buatnya,” Hosting, Redaksi Jagoan. Accessed: Jun. 08, 2024. [Online]. Available: <https://www.jagoanhosting.com/blog/use-case-diagram/>
 - [43] T. Arianti, A. Fa’izi, S. Adam, and Mira Wulandari, “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language),” *J. Ilm. Komput. ...*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022.
 - [44] D. Intern, “Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen,” Dicoding Intern. Accessed: Jun. 08, 2024. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
 - [45] A. Noviantoro, A. B. Silviana, R. R. Fitriani, and H. P. Permatasari, “Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web,” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 88–103, 2022.
 - [46] M. Mintarsih, “Pengujian Black Box dengan Teknik Transition pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web dengan Metode Waterfall pada SMC Foundation,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 33–35, 2023.
 - [47] I Dewa Gde Satria Pramana Erlangga, Sugiarto Sugiarto, and Afina Lina Nurlaili, “Pengujian User Acceptance Test pada Aplikasi Bangbeli,” *J. Inform. Dan Teknologi Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 213–219, 2023.
 - [48] A. U. Syarif and C. C. Astuti, “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) pada Pembelajaran Perangkat Keras Komputer di SMK Al- Aziziyah Candi,” *J. Ilm. Edutic Pendidik. dan Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 24–35, 2023.