

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hasbi, "Penurunan Pengunjung Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia Akibat Pandemi," 7 Maret 2022. [Online]. Available: <https://jurnalpost.com/penurunan-pengunjung-museum-nasional-sejarah-alam-indonesia-akibat-pandemi/31497/>. [Diakses 22 September 2023].
- [2] Nurul, A. Umayra, N. A. Umayra, and D. P. Wulandari, "Pengaruh Museum Experience terhadap Minat Berkunjung Kembali Wisatawan di Museum Adityawarman," *Jurnal Manajemen Pariwisata dan Perhotelan*, vol. 1, no. 2, 2023.
- [3] Badan Pusat Statistik, "Jumlah Wisatawan yang Berkunjung ke Museum Adityawarman 2016-2021," 2022. [Online]. Available: <https://padangkota.bps.go.id/indicator/16/133/1/jumlah-wisatawan-yang-berkunjung-ke-museum-adityawarman-.html>. [Diakses 5 Oktober 2023].
- [4] A. Oktavia and S. Zein, "Peran Media Interaktif terhadap Pengalaman Pengunjung di Museum Rockheim, Norwegia," *Jurnal Itenas Rekarupa*, No.1, Vol. 6, 2020.
- [5] A. Setiawan and A. Irma Purnamasari, "Pengembangan Passive Infrared Sensor (PIR) HC-SR501 dengan Microcontrollers ESP32-CAM Berbasis Internet of Things (IoT) dan Smart Home sebagai Deteksi Gerak untuk Keamanan Perumahan." *Prosisdig Seminar Nasional Sisfotek (Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)*, Vol.3, No.1, 2019.
- [6] Z. Muhammad, "Melestarikan pakaian adat Minangkabau sebagai identitas" 22 Mei 2023. [Online]. Available: <https://www.antaraneews.com/berita/3549615/melestarikan-pakaian-adat-minangkabau-sebagai-identitas>. [Diakses 21 Januari 2024].
- [7] F. Dwi, B. S. Putra, R. Umar, and D. Sunardi, "Visualisasi Museum Muhammadiyah Menggunakan Teknologi Augmented Reality," 2020. [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>. [Diakses 6 Oktober 2023].
- [8] Sunarwan, "Perancangan Dan Pembuatan Alat Pemutar Narasi Audio Tentang Objek Museum Menggunakan Teknologi Rfid Berbasis Arduino,"

Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan, 2020.

- [9] “Raspberry Pi 4 Model B Datasheet.” [Online]. Available: <https://www.raspberrypi.org>. [Diakses 6 November 2023].
- [10] Y. Iman Taufik, Y. Zakaria, D. Ayu Setyowati, and R. Mersis Brilianto, “Sistem Pendeteksi Kantuk Menggunakan Webcam Dan Raspberry Pi.” *Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama*, 2020.
- [11] B. A. Pramono, A. Hendrawan, A. F. Daru, F. T. Informasi, D. Komunikasi, and U. Semarang, “Raspberry Pi Dengan Modul Kamera Dan Motion Sensor Sebagai Solusi Cctv Lab Ftik Univ. Semarang,” *Pengembangan Rekayasa dan Teknologi*, vol. 14, no. 1, p. 5, 2018, [Online]. Available: <http://journals.usm.ac.id/index.php/jprt/index>. [Diakses 10 November 2023].
- [12] M. A. Prasanty and F. Utaminingrum, “Sistem Presensi Mahasiswa Berdasarkan Pengenalan Wajah Menggunakan Metode LBP dan K-Nearest Neighbor Berbasis Mini PC,” 2020. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>. [Diakses 10 November 2023].
- [13] M. A. Prasanty and F. Utaminingrum, “Sistem Presensi Mahasiswa Berdasarkan Pengenalan Wajah Menggunakan Metode LBP dan K-Nearest Neighbor Berbasis Mini PC,” 2020. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>. [Diakses 10 November 2023].
- [14] Monita and Hendri, “Sistem Kontrol Rumah Pintar Menggunakan Kamera BerbasisIoT,” *JTEIN: JurnalTeknikElektro IndonesiaVol 2No 1*, 2021.
- [15] A. Harahap and A. Sucipto, “Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android.” *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, Vol:1, No:1, 20-25.
- [16] Sutarti, Sunny Samsuni, and Isnan Asseghaf, “Sistem Keamanan Rumah melalui Pengenalan Wajah Menggunakan Webcam dan Library Opencv Berbasis Raspberry Pi,” *Jurnal Dinamika Informatika Volume 8, No 2*, 2019.
- [17] S. Saputri and A. J. P. Sibarani, “Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android,” *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 9, no. 1, pp. 15–24, Apr. 2020.

- [18] S. Maulana and T. Suryana, “Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Sebagai Simulasi Produk Ubin Kepada Konsumen Toko Bahan Bangunan Berbasis Android,” *Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer*, Vol.3, No.1, Mei 2023.
- [19] F. K. Mega, “JISA (Jurnal Informatika dan Sains) Aplikasi Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pemasaran Mobil,” vol. 01, no. 02, 2018.
- [20] K. Agus Kamiana, M. Windu, A. Kesiman, and G. A. Pradnyana, “Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android,” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* Vol.8, No.2, 2019.
- [21] S. Biradar, B. Torgal, N. Hosamani, R. Bidarakundi, and S. Mudhol, “Age and Gender Detection System using Raspberry Pi,” *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, vol. 7, no. 6, pp. 14–18, Jun. 2019,
- [22] H. Prita, J. Triyono, “Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat”, vol 8 No 2, Nov. 2017.
- [23] N.Budiman, Saiful, “Pengenalan Gestur Gerakan Jari Untuk Mengontrol Volume Di Komputer Menggunakan Library Opencv Dan Mediapipe”, Vol. 16 No.2 , pp. 223 – 232, Nov 2022.

