

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W. W., & Adianto. (2025). Augmented reality (AR) dalam otomasi industri: Konsep, arsitektur, integrasi, dan aplikasinya. *bisaioti.com*.
<https://bisaioti.com/augmented-reality/>
- Armiyati, & Purwanta. (2024). Penguatan literasi sejarah melalui historical inquiry: Belajar dari Singapura. *Journal of Sciences & Humanities “Estoria” Universitas Indraprasta PGRI*, 5(1).
<https://journal.unindra.ac.id/index.php/estoria/article/view/3026>
- Aurel. (2023). Pengertian warna. *Medium*.
<https://medium.com/@syafaauarel/pengertian-warna-16f5c69fae56>
- Badan Pusat Statistik Kota Tangerang. (2025). Badan Pusat Statistik Kota Tangerang.
<https://tangerangkota.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTc3IzI=/jumlah-penduduk-kota-tangerang-berdasarkan-data-dinas-kependudukan-dan-catatan-sipil.html>
- Boen Tek Bio. (n.d.). Profil Klenteng Boen Tek Bio.
<https://boentekbio.or.id/view/menu/profil>
- Budaya Indonesia. (2018, August 5). Prosesi yang maha suci Kwam Im Hud Couw atau prosesi arakan Gotong Toapekong 12 tahunan. *Perpustakaan Digital Budaya Indonesia*. <https://budaya-indonesia.org/Prosesi-Yang-Maha-Suci-Kwam-Im-Hud-Couw-atau-Prosesi-Arakan-Gotong-Toapekong-12-Tahunan>
- Chen, J., Cao, R., & Wang, Y. (2015). Sensor-aware recognition and tracking for wide-area augmented reality on mobile phones. *Sensors*, 15(12), 31092–31107.
<https://doi.org/10.3390/s151229847>
- Chien, J. C., Lee, J. D., Chang, C. W., & Wu, C. T. (2022). A projection-based augmented reality system for medical applications. *Applied Sciences*, 12(23).
<https://doi.org/10.3390/app122312027>
- Craig, A. B. (2013). *Understanding augmented reality: Concepts and applications*. Morgan Kaufmann.
- Dhian Tyas Untar, Budi Satria, Wiriadi Sutrisno, Laila Maharani, & Syamsuri Ali. (2018). Culture Preservation of “China Benteng” Tangerang: The Challenges of Urban Development.
https://www.researchgate.net/publication/334063087_Culture_Preservation_of_China_Benteng_Tangerang_The_Challenges_of_Urban_Development

- Emanuelle, T. (2023). Perancangan media interaktif cerita asal-usul Cina Benteng untuk umur 18–21 tahun. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/24328/>
- Faturrokhman, R. (2024). Media pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di sekolah SMK Pembangunan. *JIP*, 2(4), 713–721.
- Gunawan, A. (2024, December 12). Peran literasi sejarah dapat meningkatkan karakter generasi muda zaman kini. *Pikiran Rakyat Pantura*. <https://pantura.pikiran-rakyat.com/lifestyle/pr-3068868657/peran-literasi-sejarah-dapat-meningkatkan-karakter-generasi-muda-zaman-kini?page=all>
- Halim, U. (2013). Katalog lomba foto & dokumentasi prosesi 12 tahunan YMS Kwan Im Hud Couw ke-14 2563/2012 (J. Tomohardjo, Ed.). Boen Tek Bio.
- Haryani, E. (2020). Masyarakat Cina Benteng Kota Tangerang dan model ketahanan budaya keagamaan. <https://doi.org/10.31291/jlk.v18i2.799>
- Hayes, M., & Downie, A. (2024). What is meant by augmented reality? IBM. <https://www.ibm.com/id-id/think/topics/augmented-reality>
- Hillmann, C. (2021). UX for XR. Apress. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-7020-2>
- Julianto, I. (2009). Peranakan Tionghoa Indonesia: Sebuah perjalanan budaya (H. Kustara, Ed.). PT Intisari Mediatama.
- Kleinstauber, A., & Maharadjo, S. M. (2010). Kelenteng-kelenteng kuno di Indonesia. Genta Kreasi Nusantara.
- Michat, & Malewicz. (2021). Designing user interfaces.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Patria. (2024, Februari 9). Layout adalah: Kenali apa itu layout dan contohnya. <https://www.domainesia.com/berita/layout-adalah/>
- Permatadewi, R., & Gunawan, T. (2023). Jejak historis Klenteng Boen Tek Bio sebagai cagar budaya warisan etnis Tionghoa di Tangerang. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(1), 137–163. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i1.23>
- Ramadhani, R. (2024, December 22). Klenteng Boen Tek Bio: Simbol keberagaman dan jejak sejarah di Tangerang. *Kumparan*. <https://kumparan.com/>
- Ramadhani, S., Asri, E., & Gusman, T. (2021). Augmented reality sebagai media pembelajaran pada pengenalan komponen dasar elektronika berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 2(4). <http://jurnal-itsi.org>

- Realdy, V. (2022). Data profil konsumen Indonesia 2022 terbaru dan lengkap. Dipstrategy – Digital Agency Jakarta. <https://dipstrategy.co.id/blog/data-profil-konsumen-indonesia-2022-terbaru-dan-lengkap/>
- Renaldi, D., Wijaya, H., & Beane, L. (2025). Implementasi media interaktif edukasi pengenalan dewa-dewi pada Kelenteng Boen Tek Bio. *Jurnal PROSISKO*, 12(2), 114–115. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/9368>
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara: Sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*.
- Sari, R. P. (2024, February 23). Apa itu augmented reality? Pengertian, jenis, dan contohnya. *Cloud Computing Indonesia*. <https://www.cloudcomputing.id/pengetahuan-dasar/apa-augmented-reality>
- Siregar. (2025, January 12). Klenteng Boen Tek Bio: Simbol toleransi dan akulturasi budaya di Tangerang. *Tangerang Daily*. <https://tangerangdaily.id/>
- Siregar, R., Wardani, E., Fadilla, N., & Septiani, A. (2022). Toleransi antar umat beragama dalam pandangan generasi milenial. *Al Qalam*, 16(4), 1342. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i4.1094>
- Studentday Jurnalistik. (2024, December 16). Pembuatan augmented reality sebagai media pembelajaran sejarah aviasi Indonesia.
- Suhaedi, A. R. (2025, February 11). Mengenal sejarah Toapekong di Kota Tangerang. *Trust Banten*. <https://banten.pikiran-rakyat.com/>
- Tangerang Kota. (2025, January 29). Sambut tahun ular kayu, Boen Tek Bio Kota Tangerang jadi primadona wisata budaya dan agama. Pemerintah Kota Tangerang. <https://www.tangerangkota.go.id/>
- Tomohardjo, I. (2020). Literasi media terhadap nilai budaya remaja keturunan Tionghoa di Kota Tangerang. *Business Economic, Communication, and Social Sciences*, 2(3), 267–272.
- Zuhdi, A. I., Mustafidah, Z., Nur Alam, M. R., & Irawan, S. A. (2024). Implementation multimedia development life cycle in interactive multimedia design. *JIKO*, 7(1), 43–50. <https://doi.org/10.33387/jiko.v7i1.7640>