

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, M. M., (2010), *Teknologi Augmented Reality untuk Mensimulasikan Sistem Tata Surya*, Skripsi, Sistem Informasi, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- Andriansyah, Wahyuzi., Fernando, Erick dan Sadikin, Ali, (2017), *Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Musantara Berbasis Android*,
- Ardhianto, E., Hadikurniawati, W., Winarno, W., (2012), *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*, Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK, No. 2, Vol. 17, Hal. 110-117.
- Ayda, Shintya Nur., Budiati, Laras., Fauzi, Amir Hasanudin., Maulid, Hariandi., Satrian, Ilham, (2018), *Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sunda Berbasis Augmented Reality*, Bandung, Jawa Barat
- Cawood, S., Fiala M., (2007), *Augmented Reality-A Practical Guide*, The Pragmatic, Raleigh, North Carolina, Dallas, Texas.
- Darmajaya, I Gusti Ngurah Nyoman, (2018), *Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Obyek Wisata Di Bali Berbasis Android*, STIKOM BALI, Bali.
- Dewi, Dian Ayunita Nugraheni Nurmala, (2018), *Modul Uji Validitas dan Reliabilitas*, Universitas Diponegoro, Semarang
- Elvrilla, S., (2011), *Augmented Reality Panduan Belajar Sholat Berdasarkan Buku Teks Belajar Sholat Menggunakan Android*, Skripsi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, Jakarta.
- Khallis, Khalissandy, (2018), *Implementasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pengenal Alat Musik Khas Sumatera Barat Berbasis Android*,
- Lorena Br, Selvia., Ginting., dan Sofyan, Fauzi, (2018), *Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android*,

- Miharja, Putu Rico, (2016), *Aplikasi Multimedia Pembelajaran Pakaian Adat Daerah Di Indonesia Pada Anak Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality*, STIKOM BALI, Bali.
- Nurdin, Iksan, (2018), *Pengembangan Augmented Reality Pada Alat Musik Daerah Berbasis Mobile*.
- Parnomo, A., Haryanto, H., (2012), *Aplikasi Augmented Reality sebagai Alat Pengukur Baju Wisudawan di Universitas Dian Nuswantoro*, Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan 2012 (Semantik 2012), Semarang, 23 Juni 2012.
- Rasjid, Meylisa. Sengkey, Rizal. Karouw, Stanley, (2016), *Rancang Bangun Aplikasi Alat Musik Kolintang Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*,
- Rifa'I, M. Listyorini, T., Latubessy, A., (2014), *Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android*, Prosiding SNATIF, Universitas Muara Kudus, Agustus 2014.
- Saputri, Andreani Restu, (2018), *Pengenalan Alat Musik Daerah Berbasis Android Dengan Menggunakan Augmented Reality Pada Siswa Kelas 5 Di SD Negeri Guyung 02 Kabupaten Ngawi*,
- Tias, Rahmawati Febriyaning, (2015), *Pengendalian Dua Karakter Animasi Dalam Digital Storytelling Cerita Rakyat Menggunakan Hand Motion Capture Berbasis Finite State Machine*, **Tesis Magister**, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya
- Wiguna, R. Dimas Yusuf, (2019), *Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality*, Surabaya
- Prof. Dr. Yusrizal, M.Pd, (2015), *Tanya Jawab Seputar Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*, Syiah Kuala University, Banda Aceh