

DAFTAR PUSTAKA

- Priyo. *Pengertian Augmented Reality - Sistem Knowledge Management TIK*. (Online), <http://solmet.kemdikbud.go.id/?p=2895>, diakses 10 Maret 2021
- Situs Itgenic. 2020. *Mengupas Kelebihan dan Kekurangan AR*. (Online), <https://itgenic.co.id/mengupas-kelebihan-dan-kekurangan-ar/>, diakses 31 Maret 2021
- Situs Pendidik. 2020. *√ Pengertian Alat Musik, Fungsi, Contoh & Jenisnya (Lengkap)*. (Online), www.pendidik.co.id/alat-musik/, diakses 31 Maret 2021
- Dwi. 2020. *18 Alat Musik Jawa Timur dan Cara Memainkannya*. (Online), <https://tambahpinter.com/alat-musik-tradisional-jawa-timur/>, diakses 31 Maret 2021
- Soejono, S. 1995. *ALBUM ALAT MUSIK TRADISIONAL*. (Online), <http://repositori.kemdikbud.go.id/7450/>, diakses 1 April 2021
- Ajim, N. 2015. *Alat Musik Tradisional dan Modern*. (Online), <https://www.mikirbae.com/2015/04/alat-musik-tradisional-dan-modern.html>, diakses 31 Maret 2021
- Kapalomen. 2016. *ANDROID - KOMPONEN APLIKASI ANDROID*. (Online), <http://www.kapalomen.com/2016/11/android-komponen-aplikasi-android.html>, diakses 31 Maret 2021
- Zebua dkk. 2020. "Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D". *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*
- Zwingly dkk. 2018. "Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan". *E-Journal Teknik Informatika Vol. 13*
- Markho dkk. 2016. "Augmented Reality Pada Aplikasi Android Untuk Memperlihatkan Gedung Fatek". *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer Vol. 5 No.1*
- Ulfa dkk. 2017. *Studi Tentang Alat Musik Tradisional Sumatera Selatan Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. (Online), diakses 14 Juni 2021
- Waskito, aziz. 2018. *Seminar Nasional FST 2018*. (Online), <https://semnas.unikama.ac.id/senastek/unduh/2018/308441162.pdf>, diakses 14 Juni 2021
- Djuniharto, 2013. *Augmented Reality Menggunakan Library ARtoolkit dengan Marker Biner*, <http://ejurnal.stikombanyuwangi.ac.id/jurnal/augmented-reality-menggunakan-library-artoolkitdengan-marker-biner.html>, diakses 01 Agustus 2021
- Ginting, Sofyan. *Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android*. *Majalah Ilmiah UNIKOM Vol. 15 No. 2*
- Hirzi, A. T. 2007. *Mengomunikasikan Musik kepada Anak*. *MediaTor Vol.8 No. 2*

- Khotimah, Khusnul. 2014. Aplikasi Tutorial Rukun Umroh Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android, prosiding seminar ilmiah nasional, 8 (10):2302-3740.
- Oktavia dkk. 2019. Metode marker berdasarkan dari teknologi *Augmented Reality* dihadirkan dari gabungan teknologi *computervision* dan *image processing* yang mencari informasi dari sebuah gambar secara langsung. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia *Vol.13, No.1*
- Sugiyono, S. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suratinoyo, dkk. 2013. “Cerita Rakyat Daerah Minahasa : Implementasi Short Film Animasi 3D”. E-jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi Universitas Sam Ratulangi, vol 2, no. 2
- Kurniawan dkk. 2011. Aplikasi Penjualan dengan Program Java Netbeans, Xampp, dan iReport. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Setiawan dkk. 2016. Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. Vol. 1 No. 1
- Yuni, Q. F. 2016. Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Konseptual. *ELEMENTARY* Vol. 4, No. 1
- Lee, W. M. 2012. *Beginning Android 4 Application Development*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Developer Vuforia. 2011. *Developing With Vuforia*. <https://developer.vuforia.com/resources/dev-guide/getting-started>, Diakses 29 Maret 2021
- Azuma, R. T. 1997. A Survey of Augmented Reality. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 2.
- Billinghursts, Mark. 2002. Augmented Reality in Education, *New horizons for learning* 12:1-2