

DAFTAR PUSTAKA

- E. W. Hidayat, A. P. Aldya dan P. T. Ayu Miranti, "Game Adu Muncang Berbasis Android", *Innovation Research of Informatics*. Vol.1 No. 1 (2019) 13-30.
- B. Permana, E. W. Hidayat dan A. Rahmatulloh, "Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Dunia Berbasis Android", "Jurnal Informatika : Jurnal Pengembangan IT (JPIT), Vol. 03, No. 02," Mei 2018.
- E. W. Hidayat, A. N. Rachman dan M. F. Azim "Penerapan *Finite State Machine* Pada *Battle Game* Berbasis Android Augmented Reality. JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika), Vol. 5, No. 1, April 2019".
- Sukirman. M. Hariadi dan Cristyowidiasmoro. "Sistem Objek/Benda Secara Fisik Menggunakan *Phyic Engine* Pada Lingkungan Augmented Reality. Proceedings Seminar Tugas Akhir Jurusan Teknik Elektro FTI- ITS Surabaya" Oktober 2017.
- Khamadi dan A. Senoprabowo, "Adaptasi Permainan Papan Tradisional Ke Dalam Permainan Digital Dengan Pendekatan ATUMICS Studi Kasus Permainan Mul-Mulan," *Dalam Seminar Nasional Seni dan Design*, Surabaya, 2017.
- R. Prasetia, E. W. Hidayat dan R. N. Shofa, "Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android" *Jurnal Teknik Informatika dan Istem Informasi*, vol. 4, no. 3, pp. 478-487, Desember 2018.

- I. Bintaro, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010.
- Y. T. Saleh, M. F. Nugraha, M. Nurfitriani, “Model Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD,” vol. 1, no. 2b, P-ISSN: 2581-1800 E-ISSN: 2597-4122, Desember 2017.
- A. Nugraha, “TrasformingTradition: A Method For Maintaining Tradition in a Craft and Design Context”. Aalto University Publication Series, Helsinki, 2012.