

## DAFTAR PUSTAKA

- ahyunina, N. (2019). *Tugas akhir*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/d9ut7>
- Aisyah, S., Saputra, E., Rozanda, N. E., Ahsyar, T. K., Studi, P., Informasi, S., Sains, F., Sultan, U. I. N., Kasim, S., Hr, J., No, S., & Baru, S. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 125–132.
- Android, K. B., Anugrah, A., & Ruhama, S. (n.d.). *Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Pengenalan Alat Musik Tradisional Gambus* ,. 1–12.
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan teknik sampling berdasarkan perhitungan efisiensi relatif. *Jurnal Statistika*, 6(2), 166–171. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/statistik/article/view/4322/4001>
- Azim, M. F., Hidayat, E. W., & Rachman, A. N. (2019). Android Battle Game Based on Augmented Reality with 2D Object Marker. *Jurnal Online Informatika*, 3(2), 116. <https://doi.org/10.15575/join.v3i2.255>
- Cowley, A. W. (2006). IUPS--a retrospective. *The Physiologist*, 49(3), 171–173.
- Effendi, D. (2019). Perancangan Program Aplikasi Alat Pembelajaran Angklung Berbasis Multimedia Menggunakan Object Oriented Approach. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(2), 543–552.
- Irawan, A., Risa, M., & Noor, T. (2018). Remastering Sistem Operasi Android Untuk Peningkatan Performa Pada Lenovo A6000 Plus. *POSITIF : Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 12–16. <https://doi.org/10.31961/positif.v4i1.530>
- Juniawan, F. P., Sylfania, D. Y., Pradana, H. A., & Laurentinus, L. (2019). Pengenalan alat musik tradisional Bangka dengan Marker-Based Augmented Reality. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(2), 89. <https://doi.org/10.26594/register.v5i2.1498>

Khalissandy, K. (2018). *Implementasi Augmented Reality ( AR ) Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Khas Sumatera Barat Berbasis Android.*

Kurniawan, D. A., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., & Manado, R. (2019). Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 291–302. <https://doi.org/10.35793/jti.14.3.2019.24146>

Lorena, S., Ginting, B. R., & Sofyan, F. (2016). Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Unikom*, 15(2), 139–154.

Mayatopani, H., Fahriansyah, E., & Informatika, P. S. (n.d.). *Perancangan Prototype Sistem Aplikasi Multimedia Dalam Memainkan Angklung Pada Platform Android. II*(September 2017), 29–40.

Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents.*

Nalurita, R., Yogasara, T., & Hariandja, D. J. (2015). Evaluasi Metode dan Kriteria Usability Testing pada Aplikasi Mobile untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di Indonesia. *Seminar Nasional IENACO –*, 3(1993), 2337–4349.

Nugraha, I. S., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2014). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 2(1), 62–70. <https://doi.org/10.14710/JTSISKOM.2.1.2014.62-70>

Nurhayati, E., Wibawa, & Riyadi, A. (2016). Media Pengenalan dan Simulasi Alat Musik Angklung Berbasis Multimedia. *Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta*, 37–43.

Rahmatulloh, A., & MSN, F. (2017). Implementasi Load Balancing Web Server menggunakan Haproxy dan Sinkronisasi File pada Sistem Informasi Akademik Universitas Siliwangi. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 241–248. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i2.2017.241-248>

- Rasjid, M., Sengkey, R., & Karouw, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Alat Musik Kolintang menggunakan Augmented Reality berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1). <https://doi.org/10.35793/jti.7.1.2016.10774>
- Rusnandi, E., Sujadi, H., Fibriyany, E., & Fauzyah, N. (2016). Implementasi Augmented Reality ( AR ) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech Journal*.
- Saifulloh, & Asnawi, N. (2015). Data Manajemen Dan Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(1), 55.
- Saputri, A. R., Informatika, P. S., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2018). *Pengenalan Alat Musik Daerah Berbasis Android Dengan Menggunakan Augmented Reality Pada Siswa Kelas 5 Di Sd Negeri Guyung 02 Kabupaten Ngawi*.
- Satrian, I., Budiati, L., & Ayda, S. N. (2018). SEMEN ( Sundanese Instrument ) : Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sunda berbasis Augmented Reality. *E-Proceeding of Applied Science*, 4(2), 708–713.
- Soares, A. P. (2013). 濟無No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Studi, P., Informatika, T., Novia, L., Zalilludin, D., KHALISSANDY, K., Pramono, A., Tansa Trisna Astono Putri, Mhd. Dominique Mendoza, M. F. A., Nugraha, I. S., Satoto, K. I., Martono, K. T., Android, K. B., Anugrah, A., Ruhama, S., Brata, K. C., Brata, A. H., Kurniawan, D. A., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., ... Ayda, S. N. (2019). Implementasi Augmented Reality ( AR ) Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Khas Sumatera Barat Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 5(1), 347. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853798>
- Sunarto, M. . D., & Dewiyani, S. (2009). Karakteristik Proses Berpikir Siswa Dalam Mempelajari Matematika Berbasis Tipe Kepribadian. *Prosiding Seminar Nasional, Pendidikan Dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*, 481–492.

Yusuf, wiguna R. D. (2019). Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 3(1), 396–402.

