

DAFTAR PUSTAKA

- Ginting, S. L. Br., Sofyan, F. (2016). Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan *Metode Based Marker Augmented Reality* Berbasis *Android*. Volume 15, Nomor 2.
- Satrian, I., Budiati, Laras., Ayda, S. N., Maulid, H., Fauzi, A. H. (2018). SEMEN (Sundanese Intrumental) : Aplikasi Alat Musik Tradisional Sunda Berbasis Augmented Reality. *E-Proceding Of Applied Science* Volume 4, Nomor 2 ISSN : 2442-5826.
- Juniawan, P. J., Sylfania, D. Y., Pradana, H. A., Laurentinus, L. (2019). Pengenalan Alat Musik Tradisional Bangka dengan *Marker-Based Augmented Reality*. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi* ISSN : 2502-3357.
- Saputri, A. R. (2018). Pengenalan Alat Musik Daerah Berbasis Android Dengan Menggunakan *Augmented Reality* Pada Siswa Kelas 5 di SD Negeri Guyung 02 Kabupaten Ngawi.
- Rahayu, R. E. G., Abdillah, D. D. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Khas Jawa Barat Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Volume 17 No. 02 (Hlm. 424-431). *Jurnal Algoritma* Vol. 17 No. 02, P-ISSN: 1412-3622, E-ISSN: 2302-7339.
- Saputro, Rujianto. E., Saputra, D. I. S. (2014, September). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. *Jurnal STMIK AMIKOM Purwokerto*.
- Mambang., Cipta, S. P., Prastya, S. E., Zulfadhillah, M. (2022, April). Rancang Bangun Alat Musik Tradisional Berbasis *Android*. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi* Vol 5 No. 2, P-ISSN: 2620, E-ISSN: 2621-3052.
- Muda, S. R., Mustofa, Y. A., Panna, S. S. (2022). Pengenalan Alat Musik Tradisional Gorontalo (Palopalo) Berbasis Android. *Jurnal Balok-Banthayo Lo Komputer* Vol.1 No. 1, P-ISSN: 2828-4666, E-ISSN: 2827-9425.
- Juansyah, A. (2015, Agustus). Pembangunan Aplikasi *Child Tracker* Berbasis *Assidted-Global Positioning System (A-GPS)* dengan *Platform* Android.

Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Edisi 1 Vol. 1,
ISSN: 2089-9033.

Gustani, Y. D. (2016). Pembangunan Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Interaktif Tindakan Keperawatan Menggunakan *Speech Recognition* di SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Edisi 08 Vol. 01, ISSN: 2089-9033.

Kristian, H., Setiawan, H., Kelanata, O, H. (2015). Implementasi *Augmented Reality* Visualisasi Rumah Berbasis Unity. SMATIKA Jurnal Vol. 05 No. 02, ISSN: 2087-0256.