

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad A., Safrina A., 2020. Penerapan Metode *Marker Based Tracking* Untuk Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. SKANIA. Vol 3. 1-6.
- Akbar. 2023. Apa Itu Vuforia?. <https://akbarproject.com/apa-itu-vuforia>.
- Alief L. 2020. Mengenal *3D Modelling*. <https://www.gamelab.id/news/259-mengenal-3d-modelling>.
- Alyssa S. 2020. Kupas Tuntas Metode *Augmented Reality*: Meleburkan Dunia Nyata & Virtual. <https://www.smarteye.id/blog/metode-augmented-reality>.
- Amalia N. 2020. Apa Bedanya *Android Studio* dan *Android SDK*?. <https://definite.co.id/blogs/apa-bedanya-android-studio-dan-android-sdk>.
- Anis I., Durinta P. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Ular Tangga* Berbasis *Unity 3D* Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP). Vol 9. Hal. 101.
- Cornelius K., Diaz R., Cristo R., Ackenesiana L. 2021. Alat Musik Tradisional Di Masa Modern (Sape' Dayak Kakayaan Dalam Kajian Nilai Budaya). Jurnal Seni dan Budaya. Vol 5. 182-192.
- Dol Frialdo., Yeka H. 2021. Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sumatera Barat Dengan Marker-Based Augmented Reality. Jurnal Teknik Komputer dan Informatika. Vol. 1. Hal. 63-71.
- Dwi A., Brave., Xaverius B. 2019. Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi. Jurnal Teknik Informatika. Vol. 14. Hal. 219.

- Eris K. 2022. Dari Lampung, Alat Musik Kompang Tetap Lestari. <https://koropak.co.id/18613/dari-lampung-alat-musik-kompang-tetap-lestari>.
- Farhan M., Paramaresthi W. 2022. Pembangunan Aplikasi Alat Musik Tradisional Kendang Berbasis Android. Vol 8. 2186.
- Fauziah F. 2020. Alat Musik Rebab : Sejarah, Asal Daerah & Cara Memainkan Alat Musik Rebab. <https://www.nesabamedia.com/alat-musik-rebab>.
- I Ketut H., I Gede., I Made. Game Edukasi *Puzzle* Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android. Jurnal FASILKOM. Vol. 11. Hal.1-6.
- Iftitah N. 2021. 10 Alat Musik Tradisional Indonesia Serta Daerah Asalnya. <https://katadata.co.id/safrezifitra/berita/6124ba98d8f6b/10-alat-musik-tradisional-indonesia-serta-daerah-asalnya>.
- Jhana D., Yusra F., Donaya P. 2021. Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA). Vol 2. Hal. 28-38.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021. Pentingnya Mengenalkan Seni Musik Tradisi Nusantara Sebagai Upaya Pendidikan Karakter. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/08/pentingnya-mengenalkan-seni-musik-tradisi-nusantara-sebagai-upaya-pendidikan-karakter>.
- Leli N., Dadan Z., 2021. Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Untuk Anak-Anak Berbasis *Augmented Reality* Pada Perangkat *Mobile*. Jurnal IKRA-ITH Informatika. Vol 5. Hal 16.
- Niko R., Adi S., Rakhmat D. 2021. Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 1

Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan). Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA). Vol. 2. Hal 64-72.

Novi Fuji Astuti. 2020. 5 Macam Alat Musik Tradisional Indonesia Yang Paling Populer dan Mendunia. <https://www.merdeka.com/jabar/5-macam-alat-musik-tradisional-indonesia-yang-populer-dan-mendunia-kln.html>.

Shafa K., Tian A. 2021. Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan Dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika. Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta. Hal 54-63

Tarmin A., Bambang P., 2019. Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Maker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. Media Jurnal Informatika. Vol. 11. Hal. 43.

Taronisokhi Z., Berto N., Soni B. 2020. Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D Dalam Pembuatan Animasi 3D. Jurnal ABDIMAS Budi Darma. Vol. 1. Hal. 18-21.

Wahyudi I., Bahri S., Handayani P. 2019. APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA INDONESIA. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI.

Yunita A., Iwan R., Lelah L. 2020. Rancang Bangun Media Pembelajaran *Augmented Reality* Mengenal Alat Musik Dengung. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi. Hal 342.