

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Yazid B. 2010. *“Aplikasi Pembelajaran Panca Indra Pada Manusia Berbasis Android”*. Jurnal Telematika Vol. 3, No.1.
- Ali Zaki. Edy Winarno ST.M. Eng, SmitDev Community. 2016. *“Animasi Karakter dengan Blender dan Unity. Elek Media Komputindo”*.
- Andriansyah, M., A. Irianto Sukowati, dan F. Rachmania. 2018. *“Aplikasi Warisan Budaya Senjata Tradisional Provinsi Banten Berbasis Augmented Reality Pada Smartphone Android”*. Prosiding SINTAK.
- Ardiansyah. 2018. *“Apa Itu Augmented Reality (AR) Dan Metode Augmented Reality”*. <https://garudacyber.co.id/artikel/925-apa-itu-augmented-reality-ar-dan-metode-augmented-reality>. (27 Juni 2019)
- Aukstakalnis S., 2016, *Practical Augmented Reality*, Addison Wesley Professional.
- Azuma R.T., 2001, *A Survey of Augmented Reality*. Teleoperators and Visual Environments.
- Ekayani N. L. P. 2017. *“Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”*. ResearchGate.
- Fernando M. 2013, *“Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity”*. Buku AR Online.
- Firmansyah dan Udi. 2018. *“Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habi Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat”*. Pontianak: Jurnal Teknologi & Manajemen informatika. Vol.4, No.1.
- Hendra, Kristina, Dan S. Tendean. 2018. *“Perancangan Aplikasi Senjata dan Alat Musik Tradisional Menggunakan Teknologi Augmented Reality”*. DOCPLAYER.
- Mustaqim, I., 2016. *“Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran”*. Yogyakarta: Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Vol.13, No.2 hlm: 174.
- Roedavan Rickman 2014, *“Unity Tutorial Game Engine. Informatika”*.
- Sudarmilah, E., dan M. Ganda Negara. 2015. *“Augmented Reality Edugame Senjata Tradisional Indonesia”*. Surakarta: Khazanah Informatika

TAP MPR .2019. "*Kebudayaan Nasional*".

https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya_Indonesia (28 Juni 2019)