

DAFTAR PUSTAKA

- Bentelu, A. S., Sentinuwo, S., & Lantang, O. (2016). "*Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus : Kota Manado)*". E-Journal Teknik Informatika". Vol 8(1). Hal 1–7.
- Fahri, M Zainal. 2015. *Rahasia Jago Biola Otodidak Tanpa Guru: Khusus Untuk Pemula*. Jakarta: Lembar Langit Indonesia;
- Ginting, Selvia Lorena Br & Fauzi Sofyan. 2018. *Aplikasi pengenalan alat musik tradisional Indonesia menggunakan metode based Marker Augmented Reality berbasis Android*. Universitas Komputer Indonesia.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). "*Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*". Jurnal Transformatika, Vol 14(2). Hal 86–91.
- Setyawan, Arief R dan Afdhol dzikri. 2016. *Analisis penggunaan metode marker tracking pada Augmented Reality Alat musik Tradisional Jawa Tengah*. Vol 7 Hal 1-10.