

## DAFTAR PUSTAKA

- A.F. Silvia, E. Haritman, Y. Mulyadi. 2014. Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino dan Android. *Teknik Elektro FPTK UPI*. 13. Hal 2.
- A.R. Yudiantika, I.P. Sari, E.S. Pasinggi, B.S.Hantono. 2013. Implementasi Augmented Reality di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum. *Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada*.
- Andy, P. 2013. Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ELTEK*. 7. Hal 124.
- Auliya, R. 2014. Efektifitas Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (SketchUp) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menggambar Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Rembang Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang*. Hal 21.
- B. Sihite, F. Samopa, N.A. Sani. 2013. Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile Dengan Menggunakan Teknoogi Virtual Reality Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit. *Jurnal Teknik Pomits Fakultas Teknologi Informasi ITS*. 2. Hal 398.
- Berbudaya.ID. 2019. Alat Musik Tradisional Jawa Timur. <https://berbudaya.id/alat-musik-tradisional-jawa-timur/> [12 Agustus 2019]
- Juliana, N. 2016. Perancangan Busana Dengan Motif Burberry Menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop Cs3. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 23. Hal 53.
- Kurniawan, T.M. 2011. Augmented Reality Sebagai Metafora Baru Dalam Teknologi Interaksi Manusia Dan Komputer. *Jurnal Sistem Komputer*. 1. Hal 60.

- M. Fathoni, E.B. Cahyono, W.A. Kusuma. 2012. Alat Musik Perkusi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang*.
- R. Meimaharani, D. Laily. 2014. Perancangan E-Commerce Goody Bag Spunbond Menggunakan QR Code Berbasis Web Responsif. *Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus*. Hal 357.
- Risyan, A., Afdhol, D. 2016. Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Jurnal Simetris*. 7. Hal 296.
- Selvia L., Ginting, Fauzi S. 2011. Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia*. 15. Hal 142.
- Y. A. Saputra. 2014. Implementasi Augmented Reality (AR) Pada Fosil Purbakala di Museum Geologi Bandung. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia*. 1.