

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., Sodik, K., Handaru. (2019). Rancang Bangun Aplikasi E-Culture Topeng Cirebon Dengan Augmented Reality Berbasis Android. Teknik Informatika, STIKOM Poltek Cirebon., Vol. 1, No. 1, pp. 66-78.
- Arsyad, A (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Cohen, L., Manion, L., dan Morrison. K. (2007). Research Methods in Education (6th ed). London, New York: Routledge Falmer
- Efmi. M. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. Manajemen Informatika, AMIK Boekittinggi.
- Eko, S. W., dan Yokhebed (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi SMA Negeri Di Kota Pontianak.
- Fata, N. K., Sugeng, M. (2019). Pengujian Beta Pada Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Dasar Islam Melalui Kuesioner. INFOKAM Nomor II Th. XV/September/2019.
- Fhadilla. M., Radityo, A. N., dan Dodon, T. N. (2016). Analisis User Experience Untuk Tingkat Keterpilihan Smartphone Android. Kumpul. J. Ilmu Komputer., vol. 4, no. 1, pp. 82-91.
- Figur, R. F. (2015). Wayang Onthel Komunitas Old Bikers Velocipede Old Classic (VOC) Magelang. Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Universitas Gajah Mada., Vol. 1, No. 2: 179-193.
- I Made, A. D., Padma, N. C., Made, W, A. K., I Gede, M. D. (2014:28). Augmented Reality Book Pengenalan Gerak Dasar Tari Bali. Jurnal Karmapati, vol. 3(1).
- Imawati. Y., Chamidah, A. N., (2018). Efektivitas media berbasis augmented reality terhadap kemampuan anak tunarungu mengenal kebudayaan Yogyakarta, JPK (Jurnal Pendidikan Khusus), 14 (1), 2018, 26-34.
- Kim, Y. G., Kim, W. J. (2014). Implementation of Augmented Reality System for Smartphone Advertisements. Department of Computer Science Sunchon National University
- Marshall, B. R., dan Paul, J. S. (2014:67). Sistem Informasi Akuntansi: Accounting Information Systems, Prentice Hall.

- Meyti, E. A., dan Robie. G. (2016). Augmented Reality Sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala Dengan Animasi 3D Menggunakan Metode Single Marker. *J. INFOTEL – Inform. Telekomun. Elektron.*, vol. 7, no. 1, p. 47.
- Moh Aswar, K. H., Brave, A. S., dan Dringhuzen, J. M. (2019). Tarian Adat Kabelas Daerah Bolaang Mongondow Dalam Kartu Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika* vol 14 no. 1, ISSN : 2301-8364.
- Nurmahni, H. (2019). Pengembangan Alat Peraga KIT Uji Fotosintesis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-6 Di MTSN 1 Banda Aceh Tahun Ajaran 2018/2019.
- Pungki, W. P. (2016). Pembelajaran Tari Sigehe Pengunten Melalui Pendekatan Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menari (PAIKEM) Pada Siswa Kelas VIII D Di SMP Negeri 7 Metro Tahun Ajaran 2014/2015.
- Pressman, R. S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*. Yogyakarta: Andi.
- Ria, A. (2018). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Gerak Dasar Seni Tari Merak. *Informatika Universitas Siliwangi Tasikmalaya*.
- Remo, P., Tri, L., dan Ahmad, J. (2015). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality Dengan Memanfaatkan KTP Sebagai Marker.
- Satria, I. W. (2019). Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Menggunakan Metode Algoritma Fast Corner Detection Berbasis Android. *Jurnal Komputer dan Aplikasi* Volume 07, No. 01, hal. 1-10, ISSN : 2338-493X.
- Sonia, A, N. S. (2017). Kajian Etnokoreologi Tari Sigehe Pengunten Sebagai Identitas Masyarakat Lampung. *Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*.
- Wahyu, E. S. (2018). Proses Pembelajaran Gerak Tari Sigehe Pengunten Pada Siswa Kelas 5 Di SDN Mandah Lampung Selatan.
- Wanda, L., Sri, R., Fani, D. S., dan Surya, P. (2019, Juli - September Vol. 29 No. 3). Augmented Reality PASUA PA Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Seni Pertunjukan 4.0.
- Zakky. (2018). Pengertian Strategi Pembelajaran Secara Umum dan Menurut Para Ahli. Tersedia pada laman web: <https://www.zonareferensi.com/pengertianstrategi-pembelajaran/>. Diakses Rabu, 03 Juli 2018 Pukul 19.35 WIB: