

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arsari, A. & Adrian, Q. J., 2020. Implementasi Augmented Reality Pada Buku “The Art Of Animation: 12 Principles”. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, Volume 1.
- Iqbal, H. & Babar, M., 2016. An Approach for Analyzing ISO / IEC 25010 Product. (*IJACSA*) *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, Volume 7.
- Gunawan, H. & Triantoro, A., 2017. Sistem Informasi Pengolahan Rapor Kurikulum 2013. *Jutei*.
- Harahap, A., Sucipto, A. & Jupriyadi, 2020. Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*. Volume 1.
- Juniawan, F. P., Sylfania, D. Y., Pradana, H. A. & L., 2019. Pengenalan Alat Musik Tradisional Bangka Dengan Marker Based Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi* .
- Kurniawan, D. A., Sugiarto, B. A. & X., 2019. Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi. *Jurnal Teknik Informatika*, Volume 14.
- Kurniawan, I. & Setiawansyah, 2020. Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Pahlawan Indonesia Dengan Marker Uang Kertas Indonesia. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*. Volume 1.
- Mariyantoni, K. Y., Crisnapati, P. N., Darmawiguna, G. M. & Windu, M., 2014. Augmented Reality Book Pengenalan Perangkat Gamelan Bali. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*.
- Muntahanah, Toyib, R. & Ansyori, M., 2017. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android. *Jurnal Pseudocode*, p. 83.
- Mustika, Adhy, E. P. & Pratiwi, M., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. (*Jurnal Online Informatika*, Volume 2, p. 122.
- Nugraha, I. S., Satoto, K. I. & Martono, K. T., 2016. Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano.
- Nurdin, I., 2018. Pengembangan Augmented Reality pada Alat Musik Daerah Berbasis. *Jurnal Urindo* .

- Nurmanto, D. & Gunawan, R. D., 2020. Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, Volume 1.
- Rusliyawati, Wantoro, A. & Nurmansyah, A., 2020. Rancang Bangunpenerapan Augmented Reality (Ar) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Teknoinfo*, Volume 14.
- Setyawan, R. A., 2016. Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Ugmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Jurnal Simetris*, Volume 7, p. 296.
- Sudaryanto, M. A., 2018. Aplikasi Pengenalan Fauna yang Dilindungi Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Information and Technology*, Volume 6, p. 194.
- Yudhanto, Y. & Wijayanto, A., 2017. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.