

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adi Purnomo, Hanny Haryanto, 2012, *Aplikasi Augmented Reality Sebagai Alat Pengukur Baju Wisudawan Wisudawati Di Universitas Dian Nuswantoro*, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, ISBN 979 - 26 - 0255 - 0
- [2] Muhammad Rifa'i, Tri Listyorini¹, Anastasya Latubessy, *Prosiding SNATIF Ke-1*, 2014, *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android*, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus, ISBN: 978-602-1180-04-4
- [3] Angga Maulana, Wahyu Kusuma, KOMMIT, 2014, *Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya*, Universitas Gunadarma, ISSN : 2302-3740
- [4] Chandra Kurniawan, Rhyco Putra Ardy, Skripsi Sarjana Komputer, 2012, *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Tata Surya 3d Berbasis Augmented Reality*, STMIK GI NPD
- [5] Riana Indriani, Bayu Sugiarto, Agus Purwant, 2016, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, *Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia*, STMIK AMIKOM Yogyakarta, ISSN : 2302-3805
- [6] Presman, RS, 2015, *Rekayasa perangkat lunak: Pendekatan Praktisi Buku1*, Yogyakarta
- [7] Muchlisin Riadi, 2016, *Pemrograman Berorientasi Objek (OOP)*, <https://www.kajianpustaka.com/2016/10/pemrograman-berorientasi-objek-oop.html>, diakses tanggal 7 Juli 2018
- [8] Yuni sugiarti, 2013, *Analisis Dan Perancangan Uml General VB*.
- [9] Rosa AS, M. Sahaludin, 2013, " *Rakayasa Perangkat Lunak*" 2nd Ed, Bandung Informatika.

- [10] Introduction Music Gamelan,
[Http://Www.Teachsecondary.Com/Humanities/View/Lesson-Plan/ks3-4-Music-Introducing- Gamelan](http://www.teachsecondary.com/humanities/view/lesson-plan/ks3-4-music-introducing-gamelan) Diakses Pada Tanggal 20 April 2018, Jam 10.00 Wib
- [11] Surya Brata Adi, 2012, *Jenis – Jenis Alat Musik*, Diakses 24 Juli 2015
- [12] Taufik Hidayat, Pupung, 2016, *Alat Musik Tradisional Bangka Belitung* <https://semuatentangprovinsi.blogspot.com/2016/06/alat-musik-tradisional-provinsi-kepulauan-bangka-belitung.html>, Diakses pada tanggal 07 Juli 2018, jam 20:10
- [13] Selvia, L. G., Yogie, R. G., & Fawaiz Rasyid, 2016, *Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Membangun Aplikasi Pemandu Kota Berbasis Mobile Android Memanfaatkan LBS Yang Diintegrasikan dengan Google Maps dan GPS* (Pusat Studi: Provinsi Jawa Barat). *Jurnal Tekno Insentif*: Vol. 10 No.2. Hal.15-22.
- [14] Selvia, L. G., Yogie, R. G., Widantyo, A, 2017, *Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android*. *Jurnal Jamika* Vol.1 No.13, 1-1
- [15] Roedavan, R. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- [16] Developer Vuforia, 2014, *Developing With Vuforia*. Diperoleh 15 April 2016 dari <https://developer.vuforia.com>: <https://developer.vuforia.com/resources/dev-guide/getting-started>.
- [17] Winarno Edy, Hadikurniawati Wiwin, Ardhianto Eka., 2012, *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*, *jurnal teknologi informasi DINAMIK*, 17(2): 107-117.
- [18] Huda, Arif Akbarul, 2012, *Buku Pembelajaran Pemograman Android*. Yogyakarta.