

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. F. Arif, S. Wibowo, N. Q. Nada, S. Informatika, F. Teknik, and U. P. Semarang, "PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL GAMELAN JAWA BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY*," vol. 3, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [2] N. Rianto, A. Sucipto, and R. Dedi Gunawan, "Pengenaln Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android* (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 64–72, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [3] R. Reno, "Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan *Unity* Berbasis *Android*," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 19, 2021, doi: 10.24014/rmsi.v7i1.10531.
- [4] N. Anila and M. Adri, "Pengenaln Kesenian Alat Musik Tradisional Sumatera Barat Dengan *Augmented Reality* Berbasis *Mobile Device*," *Algoritma. J. Ilmu Komput. Dan Informtika*, vol. Vol. 6 No., no. April, pp. 35–47, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/view/11575%0Ahttp://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/viewFile/11575/5325>
- [5] B. A. Megantara and W. S. Utami, "Pemanfaatan *Marker Based Tracking* Pada Aplikasi *Augmented Reality* Pengenaln Alat Musik Tradisional Ukulele Dan Suling *Utilization of Marker Based Tracking in Augmented Reality Application for the Introduction of Traditional Musical Instruments Ukulele an*," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 6, no. 2, pp. 1008–1014, 2023.
- [6] R. A. Jariyah and M. Lutfi, "*Game* Edukasi Pengenaln Alat Musik Tradisional *3D* Untuk Anak Usia Dini," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3S1, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3s1.5286.
- [7] G. A. A. A. Sakti, I. W. Santiyasa, I. K. G. Suhartana, I. M. Widiartha, I. B.

- G. Dwidasmaru, and L. A. A. R. Putri, "Implementasi *Augmented Reality* sebagai Media Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali dengan Metode *FAST Corner Detection* Berbasis *Android*," *JELIKU (Jurnal Elektron. Ilmu Komput. Udayana)*, vol. 11, no. 4, p. 825, 2022, doi: 10.24843/jlk.2023.v11.i04.p23.
- [8] R. E. G. Rahayu and D. D. Abdilah, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Khas Jawa Barat Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*," *J. Algoritma*, vol. 17, no. 2, pp. 424–431, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.17-2.424.
- [9] F. Eka Saputra, A. Panji Sasmito, and A. Wahid, "Pengembangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Jawa Timur Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Android*," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 5, no. 2, pp. 452–459, 2021, doi: 10.36040/jati.v5i2.3747.
- [10] A. F. Masrura and Y. Anistyasari, "Implementasi *Augmented Reality Marker Based Tracking* pada Aplikasi Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional Bonang Jawa Berbasis *Android*," *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 3, no. 03, pp. 287–299, 2022, doi: 10.26740/jinacs.v3n03.p287-299.
- [11] D. I. Sofian, A. Syarief, and A. I. Saidi, "Pengembangan Aplikasi *Mobile* Pengenalan Alat Musik Tradisional Betawi Dengan Memanfaatkan Teknologi *Augmented Reality*," *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 3, no. 1, pp. 1–14, 2020, doi: 10.25105/jsrr.v3i1.8288.
- [12] I. Nurdin and M. F. Sesunan, "Pengembangan *Augmented Reality* pada Alat Musik Daerah Berbasis *Mobile*," *J. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–5, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/TI/article/view/302/269>
- [13] T. Novaldy and A. Mahpudin, "Penerapan Aplikasi dengan Menggunakan *Barcode* dan Aplikasi untuk Laporan Presensi Kepada Orang Tua," *ICT Learn.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–9, 2021.
- [14] A. Hafitria and I. Asyrofi, "Pengembangan Media *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Mufradat," *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Arab*, vol. 6, no. 1, pp. 34–51, 2024, [Online]. Available:

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>.

- [15] H. Yusup, A. A. Azizah, S. Reejeki, Endang, and S. Meliza, “*Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial*,” *JPI J. Pendidik. Indones.*, vol. 2, no. 5, pp. 1–13, 2023, doi: 10.59818/jpi.v3i5.575.
- [16] I. N. Q. Aini, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif *Augmented Reality* Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode *Marker Based Tracking*,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 178, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1875.
- [17] B. Raharjo, “Dr. Budi Raharjo, S.Kom., M.Kom., MM.,” *Penerbit Yayasan Prima Agus Tek.*, pp. i–111, 2022, [Online]. Available: [https://digilib2.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb\\_eab5a7c1f295129ba69a76fee4dff22266879314\\_1643796893.pdf](https://digilib2.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_eab5a7c1f295129ba69a76fee4dff22266879314_1643796893.pdf)
- [18] A. Harahap, A. Sucipto, and J. Jupriyadi, “Pemanfaatan *Augmented Reality* (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android,” *J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.266.
- [19] I. M. P. P. Wijaya, “Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan *Library Vuforia*,” *J. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 173–181, 2022, doi: 10.47080/simika.v5i2.2220.
- [20] S. K. ,M. M. S. I. Dr.Arie Gunawan, *Mobile Programming Menggunakan Flutter dan Visual Studio Code Untuk Pemula*. 2024. [Online]. Available: [www.penerbitlitnus.co.id](http://www.penerbitlitnus.co.id)
- [21] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, “Pengenalan Dasar Aplikasi *Blender 3D* dalam Pembuatan Animasi *3D*,” *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [22] Nurrita, “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva*,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. UBJ*, vol. 5, no. 1, pp. 75–84, 2021.
- [23] N. W. Rahadi and C. Vikasari, “Pengujian *Software* Aplikasi Perawatan Barang Milik Negara Menggunakan Metode *Black Box Testing Equivalence Partitions*,” *Infotekmesin*, vol. 11, no. 1, pp. 57–61, 2020, doi:

10.35970/infotekmesin.v11i1.124.

- [24] H. Raihan and A. Voutama, “Pengujian *Black Box* Pada Aplikasi *Database* Perguruan Tinggi dengan Teknik *Equivalence Partition*,” *Antivirus J. Ilm. Tek. Inform.*, vol. 17, no. 1, pp. 1–18, 2023, doi: 10.35457/antivirus.v17i1.2501.
- [25] *Unity Technologies*, “*Unity workflow overview*,” *Unity Documentation*. [Online]. Available: <https://docs.unity.com>. [Accessed: 14-Aug-2025].
- [26] Bapak Darjo. (2024, 08 Oktober). Wawancara pribadi. Padepokan Wahyu Sejati Muda.