

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. T. Atmojo, F. Fitri Nurwidya, and E. Dazki, “Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle,” 2019.
- [2] A. Kristanto, “Urgensi Kearifan Lokal Melalui Musik Gamelan Dalam Konteks Pendidikan Seni Di Era” vol. 2, 2020, doi: 10.7592/musikolastika.v2i1.37.
- [3] D. R. Ananda, “Eksistensi Gambang Kromong,” 2018.
- [4] U. Dwi Yusli, N. Rachma, D. Keperawatan Jiwa dan Komunitas, D. Ilmu Keperawatan, and F. Kedokteran, “Pengaruh Pemberian Terapi Musik Gamelan Jawa Terhadap Tingkat Kecemasan Lansia,” 2019.
- [5] E. Yulsilviana, A. Wida Saputra, T. Informatika, and S. Widya Cipta Dharma, “SEBATIK STMIK WICIDA Implementasi Augmented Reality Pemasaran Rumah Pt. Rika Bersaudara Sakti Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur Perumahan.”, 2018.
- [6] Atul Khusna Mufida and M. Harun, “Aplikasi Pengenalan Hewan Lindung Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking,” 2018.
- [7] E. Untari, “Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Di Kota Blitar.”, 2017.
- [8] F. Dimas Pramanta, A. Rohman, and M. R. Kurniawan, “Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Daerah Gamelan Jawa Berbasis Teknologi Realsense,” 2018.
- [9] R. Yuli Endra and D. Resha Agustina, “Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Augmented Reality,” 2019.

- [10] R. Dimas and Y. Wiguna, “Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality,” 2019.
- [11] Y. Ikhwani *et al.*, “Implementasi Augmented Reality Untuk Media Informasi Buah Langka Khas Kalimantan Selatan,” 2020.
- [12] N. Aprilia and R. Rosnelly, “Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *Jurnal FTIK*, 2020.
- [13] S. Nuruningsih, “Industri Gamelan Di Sukoharjo Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Bangsa,” *Jurnal Education and Economics*, 2019.
- [14] T. Sinaga and H. Hirza, “Perkembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Computer Musik Tahun 2005-2020 Di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan,” *Jurnal Penelitian Musik*, vol. 1, no. 2, pp. 152–165, 2020.
- [15] A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and H. Subandi, “Augmented Reality dalam Mendeteksi Produk Rotan menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC),” 2021
- [16] A. Wulandari, S. Andryana, and A. Gunaryati, “Pengenalan Ikan Hias Laut Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Augmented Reality,” 2019.
- [17] B. A. Nugraha, R. Reza El Akbar, and R. Gunawan, “Penerapan Augmented Reality pada Pengenalan Hewan Nokturnal,” 2019.
- [18] A. D. Rachmanto and M. Sidiq Noval, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3d,” 2018.
- [19] R. Supardi, “Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android,” *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 7, no. 1, 2021.

- [20] B. Andi Masse and A. Nurul Ainun STMIK Bina Mulia Palu, “Perancangan Aplikasi Magic Book Pengenalan Hewan Air Dengan Teknologi Augmented Reality,” vol. 4, 2018.
- [21] Nur Jazilah, “Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Buku Panduan Wudhu Untuk Anak,” 2018.
- [22] N. Aini, S. A. Wicaksono, and I. Arwani, “Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang),” 2019.
- [23] H. Taliwongso, B. A. Sugiarto, and D. Sengkey, “An Interactive Application of the Animation of Cell Types and Components for 11 th Grade High School Students,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 17, no. 1, pp. 117–128, 2022.
- [24] J. Xiong, C. Ziegler, A. Adjunct, and P. Kortum, “SUSapp: A Free Mobile Application That Makes the System Usability Scale (SUS) Easier to Administer,” 2020.
- [25] K. Sabbihatul Mustaghfaroh, F. Nonggala Putra, and R. Sekar Ajeng Ananingtyas, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Interactive learning media development with MDLC for subject material and change in nature,” 2021.
- [26] A. Irma Purnamasari and A. Setiawan, “Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, vol. 20, pp. 70–75, 2019.
- [27] I. T. Suyoto, Trimu, and S. Sunarsih, *Remen Basa Jawi*. Jakarta: PT. Erlangga, 2016.