

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. L. B. Ginting and F. Sofyan, “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 15, no. 2, pp. 139–154, 2017, doi: 10.34010/miu.v15i2.554.
- [2] B. Anggoro, “‘Wayang dan Seni Pertunjukan’ Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah,” *JUSPI (Jurnal Sej. Perad. Islam.*, vol. 2, no. 2, p. 122, 2018, doi: 10.30829/j.v2i2.1679.
- [3] D. Yuniarni, “Peran Guru PAUD Dalam Meminimalisir Dampak Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional,” *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, 2019.
- [4] R. A. Setyawan and A. Dzikri, “Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, p. 295, 2016, doi: 10.24176/simet.v7i1.517.
- [5] R. E. G. Rahayu and D. D. Abdilah, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Khas Jawa Barat Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *J. Algorith.*, vol. 17, no. 2, pp. 424–431, 2021, doi: 10.33364/algorithm/v.17-2.424.
- [6] S. Syam and Agung Kharisma Hidayah, “Pengenalan Alat Musik Tradisional Bengkulu Menggunakan Augmented Reality,” *Process. J. Ilm. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 15, no. 2, pp. 127–134, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor>.
- [7] Y. A. Mulyana, I. R. Setiawan, and L. Lelah, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Augmented Reality Mengenal Alat Musik Degung,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 342–353, 2020, doi:

10.28932/jutisi.v6i2.2699.

- [8] R. Priantama, A. Wahyudin, and H. Wibowo, "Implementasi Algoritma Fast (Features From Accelerated Segment Test) Corner Detector Untuk Pengenalan Alat Musik Tradisional Kabupaten Kuningan Berbasis Augmented Reality," *Nuansa Inform.*, vol. 15, no. 1, p. 81, 2021, doi: 10.25134/nuansa.v15i1.3906.
- [9] A. Arini and E. A. Fitriana, "Pengembangan Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Augmented Reality Menggunakan Algoritma FAST," *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, vol. 4, no. 1, p. 9, 2019, doi: 10.14421/jiska.2019.41-02.
- [10] Muhammad Edya Rosadi and Indu Indah Purnomo, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Seni Dan Budaya Suku Banjar Berbasis Augmented Reality," *J. Teknol. Inf. Univ. Lambung Mangkurat*, vol. 3, no. 2, pp. 53–58, 2018, doi: 10.20527/jtiulm.v3i2.28.
- [11] M. Sofrudin, T. M. Akhriza, and D. W. Widarti, "Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Buku Pengenalan Alat Musik Modern Untuk Anak," *J. Tek.*, vol. 11, no. 1, p. 1050, 2019, doi: 10.30736/jt.v11i1.281.
- [12] K. S. Wibowo, "Augmented Reality Dalam Visualisasi Katalog Penjualan Toko Aneka Furniture Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1336–1351, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1006.
- [13] E. S. Doni Nuryanto Bakhtiar, "Pengenalan Alat Musik Gamelan Secara 3D Berbasis Augmented Reality," *PROtek J. Ilm. Tek. Elektro*, vol. 7, no. 1, pp. 6–10, 2020, doi: 10.33387/protk.v7i1.1236.
- [14] M. Z. Devita, S. Andryana, and D. Hidayatullah, "Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p.

- 14, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1850.
- [15] S. Purwanto, "Pendidikan Nilai dalam Pagelaran Wayang Kulit," *Ta'allum J. Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 1, pp. 1–30, 2018, doi: 10.21274/taalum.2018.6.1.1-30.
- [16] L. R. Rusliyawati, A. Wantoro, and A. Nurmansyah, "Penerapan Augmented Reality (AR) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence," *J. Teknoinfo*, vol. 14, no. 2, p. 95, 2020, doi: 10.33365/jti.v14i2.654.
- [17] C. O. Karundeng, D. J. Mamahit, and B. A. Sugiarto, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 1–8, 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20852.
- [18] Faizal Zuli, "Rancang Bangun Augmented Dan Virtual Reality Menggunakan Algoritma Fast Sebagai Media Informasi 3D Di Universitas Satya Negara Indonesia," *J. Algoritm. Log. dan Komputasi*, vol. 1, no. 2, pp. 94–104, 2018.
- [19] A. Prasetyo, "Analisis Software Development Kit & Metode Augmented Reality: Tinjauan Sistematis," vol. 7, no. 2, pp. 52–66, 2021.
- [20] A. S. Ayub Wimatra, Sunardi, Rizaldy Khair, Iswandi Idris, "Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk Dan Bagian Pesawat Berbasis Android," *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 212, 2019, doi: 10.36294/jurti.v3i2.1217.
- [21] I. D. Perwitasari, "Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android," vol. 1, no. 1, pp. 8–18, 2018.
- [22] Wiguna R. D. Yusuf, "Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality," *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 396–402, 2019.

- [23] J. Sutresna, F. Yanti, and A. E. Safitri, "Media Pembelajaran Matematika Pada Usia Dini Menggunakan Augmented Reality," *JUSTIN J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 08, no. 4, pp. 424–429, 2020, doi: 10.26418/justin.v8i4.
- [24] A. Inawati and D. Puspasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 9, no. 1, pp. 96–108, 2021, [Online]. Available: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9282>.
- [25] R. S. Putra and D. Y. Utami, "Pemanfaatan Virtual Reality Pada Perancangan Game Fruit Slash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D," *J. Tek. Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 25–30, 2018, doi: 10.31294/jtk.v4i2.3500.
- [26] A. Syafrizal, Y. Erwadi, and Y. R. Enddika, "Pengenalan Objek Wisata Alam Di Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu Dengan Menggunakan Karakter 3D Adobe Premiere dan Blender," *Pseudocode*, vol. 7, no. 2, pp. 134–142, 2020, doi: 10.33369/pseudocode.7.2.134-142.
- [27] C. A. Caesaria, M. Jannah, and M. Nasir, "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet," *Southeast Asian J. Islam. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 41–57, 2020, [Online]. Available: <https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/SAJIE/article/view/2918>.
- [28] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [29] M. R. Soleh, S. Nurajizah, and S. Muryani, "Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia pada Jurusan Multimedia SMK BPS&K II Bekasi," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 138–150, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i2.1899.

- [30] D. Ahrizal, M. K. Miftah, R. Kurniawan, T. Zaelani, and Y. Yulianti, "Pengujian Perangkat Lunak Sistem Informasi Peminjaman PlayStation dengan Teknik Boundary Value Analysis Menggunakan Metode Black Box Testing," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 5, no. 1, pp. 73–77, 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i1.4338.
- [31] T. K. Ahsyar and D. Afani, "Evaluasi Usability Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 34–41, 2019, doi: 10.24014/rmsi.v5i1.7373.
- [32] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- [33] Y. M. Geasela, P.- Ranting, and J. F. Andry, "Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation," *J. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 270–277, 2018, doi: 10.31311/ji.v5i2.3741.
- [34] A. F. Ramadhan, A. D. Putra, and A. Surahman, "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 24–31, 2021.
- [35] M. Jumarlis, "Aplikasi Pembelajaran Smart Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 1, pp. 52–58, 2018, doi: 10.33096/ilkom.v10i1.238.52-58.
- [36] A. Maulana, V. Rosalina, and E. Safaah, "Implementasi Teknologi Virtual Tour Perpustakaan Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 1, pp. 1–6, 2020, doi: 10.30656/jsii.v7i1.1875.
- [37] S. Auliaddina, A. A. Puteri, and I. F. Anshori, "Perbandingan Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Shopee Dan Bukalapak Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Technol. J. Ilm.*, vol. 12, no. 3,

pp. 188–192, 2021, doi: 10.31602/tji.v12i3.5183.

- [38] I. G. A. A. Diah Indrayani, I. P. A. Bayupati, and I. M. S. Putra, “Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method,” *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 8, no. 2, pp. 89–100, 2020, doi: 10.24843/jim.2020.v08.i02.p03.