

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality," *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 21, no. 1, pp. 59–72, 2018, doi: 10.24252/lp.2018v21n1i6.
- [2] D. A. Kurniawan, B. A. Sugiarto, T. Elektro, U. Sam, and R. Manado, "Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 3, pp. 291–302, 2019.
- [3] A. Galih Pradana and S. Nita, "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android," *J. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. 2019*, pp. 49–53, 2019.
- [4] E. N. Putri and M. Nelisa, "Pembuatan Direktori Alat Musik Tradisional Minangkabau," *J. Ilmu Inf. Perpust. dan Kearsipan*, vol. 7, no. 1, pp. 62–70, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/100918>
- [5] S. D. Riskiono and U. Reginal, "Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour)," *J. Inf. dan Komput.*, vol. 6, no. 2, pp. 51–62, 2018, doi: 10.35959/jik.v6i2.112.
- [6] D. I. S. Dasar, "Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar," *Ritme*, vol. 2, no. 1, pp. 16–25, 2016.
- [7] A. Ismawari, B. Sitepu¹, D. Yani, and H. Tanjung², "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Web dan Android pada Toko YT. Wall Interior," *J. FTIK*, vol. 1, no. 1, pp. 816–828, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/927>
- [8] N. Wahyudi, R. A. Harianto, and E. Setyati, "Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection," *J. Intell. Syst. Comput.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–18, 2019, doi: 10.52985/insyst.v1i1.28.
- [9] P. Sulistyorini, "Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose," *J. Teknol. Inf. Din. Vol.*, vol. XIV, no. 1, pp. 23–29, 2009.
- [10] F. N. Hasanah and R. S. Untari, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. 2018. doi: 10.21070/2018/978-602-5914-09-6.
- [11] F. Indriyani, Yunita, D. A. Muthia, A. Surniandari, and Sriyadi, "Analisa Perancangan Sistem Informasi," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [12] Y. Findawati and C. Taurusta, "Buku Ajar Rekaya Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek," p. 131, 2021.
- [13] I. Akil, "Referensi dan Panduan UML 2.4 Singkat Tepat Jelas," no. September, p. 196, 2018.
- [14] I. Binanto, "Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang

Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir,” *Semin. Nas. Rekayasa Komput. dan Apl.*, no. October 2015, pp. 148–155, 2015.

- [15] R. Arpiansah, Y. Fernando, and J. Fakhrurozi, “Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 88–93, 2021.
- [16] G. Y. Abdillah, S. Andryana, and A. Iskandar, “Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Dengan Fast Corner Dan Natural Feature Tracking,” *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 5, no. 2, p. 79, 2020, doi: 10.29100/jipi.v5i2.1767.

