

DAFTAR PUSTAKA

- Azouma R, Baillot Y, Behringer R, Feiner S, Macintyre B. *Recent Advances in Augmented Reality. IEEE computer graphics and applications*. 2001 Nov;21(6):34-47.
- Bacca J, Baldiris S, Fabregat R, Graf S. *Augmented reality trends in education: a systematic review of research and applications. Journal of Educational Technology & Society*. 2014 Oct 1;17(4):133.
- Gamelan Bali. Sumber : <https://brainly.co.id/tugas/4380648> (Diakses pada 6 Maret 2020 pukul. 03.46)
- Gamelan Bali. Sumber : <https://www.romadecade.org/alat-musik-bali/#!> (Diakses pada 1 Mei 2020 pukul. 17.00)
- Jannah M.Si, Lina Miftahul. dan Bambang Prasetyo, M.Si. *E-journal Pendekatan Kuantitatif Modul 1*. 2014. Humaniora. Sosbud.
- Jenis Gamelan Bali (Gong Kebyar). Sumber : <http://www.babadbali.com/seni/gamelan/ga-gam-gong-kebyar.htm> (Diakses pada 6 Maret 2020 pukul. 03.10)
- Khallis, Khalissandy. 2018. *E-Journal Implementasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Khas Sumatra Barat Berbasis Android*. Universitas Sumatera Utara. Medan
- Murad. Dina Fitria, Kusniawati. Nia, Asyanto. Agus. 2013. *Aplikasi Intelligence Website Untuk Penunjang Laporan PAUD*
- Nastiti, Luhur Azzizah. Hari Wibawanto. Ulfah Mediaty Arief. 2019. *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3D*. Pernerbit Andi. Semarang
- Pada Himpaudi Kota Tangerang. *Jurnal CCIT*. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja. Vol. 7, No. 1
- Perhitungan skoring kuisioner dengan menggunakan Skala Guttman Tradisional <https://www.slideshare.net/Iskani/pengukuran-skala-guttman-tradisional-revisi2-40157823> (Diakses pada 29 Juni 2020 pukul. 22.10).
- Pressman, Roger S. *Software Engineering: A Practitioner's Approach / Roger S. Pressman*. -5th ed. P. cm. McGraw-Hill, Inc., New York, NY, USA.
- S. Rosa A. M. Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung. Bandung.
- Syafrizal, Agusdi. Muhamad Husni Rifqo. Miri Ardiansyah. 2018. *E-Journal Aplikasi Pengenalan Tempat Wisata Provinsi Bengkulu Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Videoplayback) Berbasis Android*. Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Bengkulu
- Triandini. Evi dan Suardika. I Gede. 2012 *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta: Andi.
- Wiguna, R Dimas Yusuf. 2019. *E-Journal Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality*. Industri Institut Teknologi Nasional Malang. Malang
- Wahono, Romi Satria, and Sri Dharwiyanti. "Pengantar Unified Modeling Language (U M L)".