

DAFTAR PUSTAKA

- [1] BPS Jabar, *POTRET SOSIAL BUDAYA PROVINSI JAWA BARAT 2021*. Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat, 2021.
- [2] H. M. . Nahak, “UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI,” *J. Sosiol. Nusantara*, vol. 5, no. 1, pp. 65–76, Jun. 2019, doi: 10.33369/jsn.5.1.65-76.
- [3] Kemdikbudristek, “Data Statistik Desa Budaya - Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.” Accessed: Feb. 04, 2025. [Online]. Available: <https://desabudaya.kemdikbud.go.id/data>
- [4] Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati, and D. Tresnawati, “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia,” *J. Algoritm.*, vol. 13, no. 1, p. 148, 2016.
- [5] A. Alkodri, Harrizki, and Suharno, “Penerapan Algoritma Surf Pendeteksi Objek Pada Augmented Reality Berbasis Android,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 6, no. 2, pp. 240–249, 2020, doi: 10.35957/jatisi.v6i2.217.
- [6] W. Y. Sulisty, I. Riadi, and A. Yudhana, “Penerapan Teknik SURF pada Forensik Citra untuk Analisa Rekayasa Foto Digital,” *JUITA J. Inform.*, vol. 8, no. 2, p. 179, 2020, doi: 10.30595/juita.v8i2.6602.
- [7] V. I. Maulana, F. Fauziah, and R. T. Aldisa, “Kandungan Vitamin Pada Buah

- Menggunakan Algoritma Surf Dan Lucas Kanade Berbasis Teknologi Mixed Reality,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.,* vol. 7, no. 1, pp. 186–195, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i1.2621.
- [8] A. Febriyandani, “Algoritma Fast Corner Detection dan Natural Feature Tracking Media Tumbuhan Berbasis Augmented Reality,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi),* vol. 8, no. 3, pp. 1062–1076, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.984.
- [9] E. Maitsa, T. Sugiharto, and Y. Nurhayati, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN GEDUNG BERSEJARAH DI KAB. KUNINGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA LUCAS KANADE,” *JTT (Jurnal Teknol. Terpadu),* vol. 6, 2020, doi: 10.32487/jtt.v6i1.436.
- [10] Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa.* Jakarta: Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi V), 2008.
- [11] Sumarjoko and H. Ulfa, “PANDANGAN ISLAM TERHADAP SENI MUSIK: DISKURSUS PEMIKIRAN FIKIH DAN TASAWUF,” vol. 5, no. 1, pp. 1689–1699, 2016.
- [12] N. Anila and M. Adri, “Pengenalan Kesenian Alat Musik Tradisional Sumatera Barat Dengan Augmented Reality Berbasis Mobile Device,” *Algoritm. J. Ilmu Komput. Dan Informatika,* vol. Vol. 6 No., no. April, pp. 35–47, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/view/11575%0Ahttp://j>

urnal.uinsu.ac.id/index.php/algorithm/article/viewFile/11575/5325

- [13] Widayanti Naning, “Jenis Dan Fungsi Alat Musik Tradisional Seni Budaya (Musik) Kelas X,” pp. 1–27, 2020.
- [14] A. L. N. Ulfah Mediaty Arief, Hari Wibawanto, *Panduan Lengkap : Membuat Game Augmented Reality (AR) Dengan Unity 3D*. 2019.
- [15] I. Satrian, L. Budiati, S. N. Ayda, H. Maulid, and A. H. Fauzi, “Semen (Sundanese Instrument) : Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sunda Berbasis Augmented Reality,” *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 708–713, 2018, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/6704>
- [16] B. Arifitama, A. Syahputra, and K. B. Y. Bintoro, “Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker dan Markerless Tracking pada Objek Augmented Reality,” *J. Integr.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–7, 2022, doi: 10.30871/ji.v14i1.3985.
- [17] B. Purbo Wartoyo, M. Eng Ir Muhammad Agung, and M. Arman Maulana Arifin, “MUDAH MEMBUAT AUGMENTED REALITY,” pp. 1–218, 2023.
- [18] M. E. Apriyani, M. Huda, and S. Prasetyaningsih, “Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah,” *J. INFOTEL - Inform. Telekomun. Elektron.*, vol. 8, no. 1, p. 71, 2016, doi: 10.20895/infotel.v8i1.54.

- [19] S. Nugroho, *Manajemen Proyek Multimedia*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik Universitas, 2019.
- [20] G. Gunawan, I. M. Faiza, N. A. Santoso, and R. D. Kurniawan, “Penerapan Metode MDLC Pada Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar,” *Sustain. J. Kaji. Mutu Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 201–210, 2022, doi: 10.32923/kjmp.v5i1.3100.
- [21] S. Ahdan, A. Sucipto, and Y. Agus Nurhuda, “Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android Game to Stimulate Children’s Multiple Intelligence Based on Android,” *Sent. 2019*, no. November, pp. 554–568, 2019.
- [22] B. Raharjo, *Pemrograman Bahasa C#*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), 2022.
- [23] R. A. Purnama and A. T. L. Putra, “APLIKASI WEB SERVER BERBASIS BAHASA C SHARP,” vol. 255, no. 1, pp. 406–410, 2018, doi: 10.1016/0005-2736(72)90041-7.
- [24] Herlinah & Musliadi, *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Elex Media Komputindo, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=pEyrDwAAQBAJ>
- [25] F. Prasetyo, A. D. Rachmatsyah, J. Nur, and F. Adam, “Penerapan Aplikasi Android Pengenalan Huruf Hijaiyah Metode Waterfall Pada Paud Al Fina,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 3, pp. 412–419, 2020, doi:

10.32736/sisfokom.v9i3.883.

- [26] M. Saefudin, Sudijiran, and Soegijanto, “Penerapan Perangkat Lunak Unity Dalam Pengembangan Aplikasi Game Dua Dimensi Berbasis Android,” *Sikomtek*, vol. 13, no. 1, p. 11, 2021, [Online]. Available: <https://sikomtek.jakstik.ac.id/index.php/jurnalsikomtek/article/view/28>
- [27] B. Arya Pranata, *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018.
- [28] N. S. Dipurnomo and F. Rahayu, “Efektivitas Perangkat Lunak Adobe Photoshop sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Biografi di SMA,” *Gurindam J. Bhs. dan Sastra*, vol. 2, no. 1, p. 21, 2022, doi: 10.24014/gjbs.v2i1.13015.
- [29] S. Rakasiwi, *Panduan Menguasai Photoshop*, vol. 24, no. 2. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2010. doi: 10.22146/mgi.34838.
- [30] M. C. Wibowo, *Pemodelan Dengan Blender 3D*, vol. 8, no. 1 SE-Judul Buku. Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), 2022. [Online]. Available: <http://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/332>
- [31] M. M. Mongilala, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 4, pp. 465–474, 2019.
- [32] H. Sahyar, *ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN MENGGUNAKAN MATLAB (MATRIX LABORATORY)*, Edisi Pert. Jakarta: Kencana, 2016.

- [33] R. A. Yuana, "Penggunaan Matlab Dalam Penyelesaian Sistem Persamaan Linear Menggunakan Jaringan Hopfield Linear," *J. Math. Math. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 53–59, 2019, doi: 10.20961/jmme.v1i1.9928.
- [34] S. A. Ashari, H. A, and A. M. Mappalotteng, "Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality," *Jambura J. Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 82–93, 2022, doi: 10.37905/jji.v4i2.16448.
- [35] S. Sukanto, A Rosa dan M, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [36] S. Purnomo Aji, D. Arya Rakadipa, and J. Maulindar, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Grocery Berbasis Mobile," *Tipes, Kec. Serengan*, no. 55, p. 57154, [Online]. Available: <http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/240>
- [37] W. Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- [38] A. Kadir, "Dasar Logika Pemrograman Komputer : Panduan Berbasis Flowchart Menggunakan Flowgorithm," 2017. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:57583768>
- [39] B. H. Situmorang and A. Maesya, "Memahami Hardware Komputer Melalui Buku Pintar Digital Berbasis Multimedia," *Komputasi J. Ilm. Ilmu Komput. dan Mat.*, vol. 15, no. 1, pp. 95–101, 2018.
- [40] Nuriani *et al.*, "Pengenalan Software Dan Hardware Komputer Kepada Siswa Madrasah Tsanawiyah Raudhatussa'Adah," *Abdi J. Publ.*, vol. 1, no.

2, pp. 80–84, 2022, [Online]. Available:
<https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>

- [41] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita, “Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap,” *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 3, no. 2, p. 206, 2018, doi: 10.30998/string.v3i2.3048.
- [42] B. A. Priyaungga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, and A. Saifudin, “Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions,” *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 3, p. 150, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i3.5343.

