

DAFTAR PUSTAKA

- Adinata, Barnas Danu. 2010. *Virtualisasi Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender*. Skripsi. Departemen Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Indonesia Depok.
- Anshori, F., (2017), *Implementasi Augmented Reality (AR) Pengenalan Alat Musik Terompet Reog Jawa Timur*. Laporan Skripsi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Sumatra Utara,.
- Cawood, Stephen dan Mark Fiala. 2008. *Augmented Reality: A Practical Guide*. The Pragmatic Programmers, LLC.
- G. Djalle, Zaharuddin, Edi, P., & Desmana, D. 2007. *3D animation movie using 3D StudioMax*. Bandung : Informatika
- Hernowo, T.F et al, 2014. *Rancang Bangun Edugame Pembelajaran Kesehatan Gigi Untuk Anak-anak Berbasis Unity 3D*.
- <http://developer.vuforia.com> [diakses pada 16-11-2017].
- Khisbiyah, Yayah. 2003. *Sinergi Agama dan Budaya Lokal*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Lyu, Michael R. (2012). *Digital Interactive Game Interface Table Apps for Ipad*. Jurnal Penelitian. The Chinese University of Hongkong.
- Martono, Kurniawan Teguh. *Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer*. Jurnal sistem komputer, Vol. I, 2011.
- Nurlasmaya, Wibowo, A, T., Dayawati, R, N. (2012). *Pengenalan Alat Musik Tradisional indonesia menggunakan augmented reality*, Laporan Skripsi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom, Bandung.
- Raharjo, Eko. 2007. *Musik Sebagai Media Terapi*. Harmonia. XLII: 11.
- Ritayani. 2016. Pengantar Algoritma dan Pemrograman. Jurnal Teknik Informatika Universitas Almuslim, Vol. 1, No 2.
- Roedavan, Rickman. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Informatika. Bandung.
- Ronald, T. Azuma. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. Jurnal Teleoperators and Virtual Environments.

- Sudareswaran, V dan Wang, Kenneth; et al. 2003. *3D Audio Augmented Reality: Implementation and Experiments*. Proceedings of the 2nd IEEE and ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality.
- Sinaga, Syahrul Syah. 2001. *Akulturasi Kesenian Rebana di Semarang Harmonia* Vol. 2 No. 3 Tahun 2001. Semarang: SENDRATASIK.
- Sylva, R., Oliveira, J. C., & Giraldi, G. A. (2003). Introduction in Augmented Reality. Jurnal Penelitian. LNCC. Brazil.
- Untoro, Joko. 2010. *Ekonomi*. Jakarta : Kawah Media.
- Wijaya, I., khair, U., syah, R. *Pengenalan Alat Musik Karo dengan metode Augmented Reality Berbasis Android*. Laporan Skripsi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknik Harapan Medan, Medan

