

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 122–131.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/viewFile/370/279>
- Arif, M. F., Wibowo, S., Nada, N. Q., Informatika, S., Teknik, F., & Semarang, U. P. (2022). *PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL GAMELAN JAWA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY*. 3(1), 1–7.
- Fadli, I. N., & Ishaq, U. M. (2019). Aplikasi Pengenalan Huruf dan Makharijul Huruf Hijaiyah Dengan Augmented Reality Berbasis Android. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 8(2), 73–79.
<https://doi.org/10.34010/komputika.v8i2.2186>
- Informatika, J., Lunak, P., Informatika, J., Lunak, P., Rianto, N., Sucipto, A., Gunawan, R. D., & Indonesia, U. T. (2021). *Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus : SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan)*. 2(1), 64–72.
- Komputer, S., Syam, S., & Hidayah, A. K. (2020). *Pengenalan Alat Musik Tradisional Bengkulu Menggunakan Augmented Reality*. 15(2), 127–134.
- Lahinta, A. (2021). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DENGAN METODE MARKER BASED TRACKING*. 1(2), 13–23.
- Lorena, S., Ginting, B. R., & Sofyan, F. (n.d.). *METODE BASED MARKER*

AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. 15(2), 139–154.

- Masrura, A. F., & Anistyasari, Y. (2022). Implementasi Augmented Reality Marker Based Tracking pada Aplikasi Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional Bonang Jawa Berbasis Android. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 3(03), 287–299. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v3n03.p287-299>
- Muhammad Akbarri Batubara, Rika Rosnelly, L. W. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Media Pengenalan Adat Istiadat dan Budaya Sumatera Utara Berbasis Android. *Jurnal Voice Of Informatics (VOI)*, 11, 35–48. <https://voi.stmik-tasikmalaya.ac.id/index.php/voi/article/view/262>
- Nasution, R. Y., Putri, H., & Hariyani, Y. S. (2016). Perancangan Dan Implementasi Tuner Gitar Otomatis Dengan Penggerak Motor Servo Berbasis Arduino. *Jurnal Elektro Dan Telekomunikasi Terapan*, 2(1), 83–94. <https://doi.org/10.25124/jett.v2i1.96>
- Saputra, F. E., Sasmito, A. P., & Wahid, A. (2021). *JAWA TIMUR MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. 5(2).
- Silitonga, P. D., Gultom, D., & Sri Morina, I. (2021). Pengenalan Rumah Adat Sumatera Utara Menggunakan Augmented Rality Berbasis Android. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 19(2), 82–86. <https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v20i2.276>
- Sugianto, C. A. (2018). *Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/swun9>