

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Taufik, Teknik Informatika, Augmented Reality, and Black Box. 2024. "PENERAPAN MARKERLESS AUGMENTED REALITY DALAM MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ALAT MUSIK." 8(5): 10667–74.
- Arif, Muhammad Faizal, Setyoningsih Wibowo, Noora Qotrun Nada, Studi Informatika, Fakultas Teknik, and Universitas Pgri Semarang. 2022. "PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL GAMELAN JAWA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY." 3(1): 1–7.
- Bahari, Anisa, Havid Syafwan, and Sri Rezki Maulina Azmi. 2021. "Pembuatan Media Edukasi Interaktif Pembagian Harta Warisan Menurut Islam Berbasis Multimedia." *JUTSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)* 1(1): 31–38. doi:10.33330/jutsi.v1i1.1026.
- Eka Saputra, Farhan, Agung Panji Sasmito, and Abdul Wahid. 2021. "Pengembangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Jawa Timur Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5(2): 452–59. doi:10.36040/jati.v5i2.3747.
- Harista, Adhidarma, Sherwin Reinaldo U. Aldo Sompie, and Sari Diane Ekawati Paturusi. 2022. "Aplikasi Pembelajaran Terkait Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa Berbasis Android." *Jurnal Teknik Informatika* 17(1): 35–42.
- Hendrick, Ziva Trevina, Rifdah Nabilah, Otib Satibi Hidayat, Nidya Chandra, and Muji Utami. 2024. "Analisis Kebutuhan Media Animasi Digital Interaktif Berbasis Adobe Animate Dalam Pelajaran IPA SD." 9: 1371–77.
- Kahfi, Martin, Nurparida Nurparida, and Erna Srirahayu. 2021. "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Petik* 7(1): 63–70. doi:10.31980/jpetik.v7i1.986.
- Hasbi, Andi Nurlinda Thamrin, Lunak, Rekayasa Perangkat, Universitas Muhammadiyah Palopo, Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Muhammadiyah Palopo, and Corel Draw. 2024. "PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT DESAIN GRAFIS DENGAN COREL DRAW PADA SISWA SMA 5 LUWU." 3: 6–9.
- Mardian, Diki Wahyu, Didik Wiguna, and Bayu Jaya Tama. 2022. "Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Jawa Di Indonesia Berbasis Android." *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)* 3(01): 56–62. doi:10.30998/jrami.v3i01.1732.

- Novia, Leli, and Dadan Zalilludin. 2021. "Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Untuk Anak-Anak Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Mobile." *Jurnal IKRA-ITH Informatika* 5(1): 15–21. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/909>.
- Rika Widianita, Dkk. 2023. "analisis struktur kovariansi indikator terkait kesehatan lansia yang tinggal di rumah Title." *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* VIII(I):1–19.
- Robin, Linda. 2021. "Tinjauan Pustaka Multimedia." *Jurnal Tinjauan Pustaka Multimedia* 34(2): 1–27.
- Sandhiyadini Rosari, Happy, Muhammad Syaibani Al Hakim, Efifania Sibagariang, Aqwan Rosadi Kardian, and Politeknik Siber dan Sandi Negara. 2023. "Analisis Kecepatan MySQL Dan PostgreSQL Pada Windows 11 Dan Kali Linux 2022." *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)* 8: 213–22. <https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik>.