

DAFTAR PUSTAKA

- Mahasiswa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur Dosen Pembimbing.* (2019).
- Affandi, L., Apriyani, M. E., & Hamdana, E. N. (2020). *Pengenalan Huruf Alfabet Dengan Objek 3D Augmented Reality*. 12, 35–40.
- Anggraini, V., & Priyanto, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Pengenalan Sejarah Budaya Minangkabau Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Bagi Anak Usia Dini. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i1.703>
- Animasi, P., Kecil, U., Bengkel, M., Rahayu, N., & Saputra, G. (2021). *Pembuatan animasi 3d usaha kecil menengah (bengkel)*. 4307(3), 256–262.
- Arifin, M. (2021). Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode Ar (Augmented Reality). *Jurnal Portal Data*, 6(1), 1–22. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/8>
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2020). KOREOGRAFI TARI PIRING DI ATEH KARAMBIE DI KANAGARIAN PAYO KELURAHAN TANAH GARAM KECAMATAN LUBUK SIKARAH KOTA SOLOK. *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang*, 3(2), 103–111.
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227–232. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>

- Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software *Blender* Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1), 41–57.
<https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/SAJIE/article/view/2918>
- Cahyaningsih, Y., Pramono, B. A., Affandi, L., Apriyani, M. E., Hamdana, E. N., Khalida, R., Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., Kashevnik, A., Sudiartini, N. M., Darmawiguna, I. G. M., Sunarya, I. M. G., Elektro, D. T., Semarang, U. D., Tembalang, K. U., Reality, A., ... Mahendra, M. (2021). Desain Dan Implementasi Augmented Reality Berbasis Web Pada Aplikasi Furniture Shopping Manager Sebagai Alat Bantu Belanja Online. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(1), 35–40.
<https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206.
<https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Daryanti, F., Jazuli, M., & Sumaryanto, T. (2019). Digitalisasi Tari Tradisi : Strategi untuk Menghadapi Tantangan Abad 21. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 7, 183–187.
- Edinon, G. A. (2021). *JURNAL SENI TARI Bentuk Pertunjukan Tari Podang Di Nagari Koto Nan Gadang Kota Payakumbuh*. 10.

- Elektro, D. T., Semarang, U. D., Tembalang, K. U., & Reality, A. (2017). *IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI PANDUAN SALAT BERBASIS SISTEM OPERASI ANDROID Abstrak Pendahuluan Metode*. 6–11.
- Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2021). *Storytelling The Pillars Of Faith Augmented Reality-Based Learning*. *16*(3), 481–490.
- Fathonah, S., Paramita, S., & Utami, L. S. S. (2019). Makna Pesan dalam Tari Tradisional (Analisis Deskriptif Kualitatif Makna Pesan dalam Kesenian Tari Piring). *Koneksi*, *3*(1), 99. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6151>
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, *2*(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Harta, G. W., Wahyuni, D. S., & ... (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon Untuk Smk. *Karmapati ...*, *10*, 182–192. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/35648>
- Hilipito, M. A. K., Sugiarto, B. A., Mamahit, D. J., Elektro, T., Sam, U., & Manado, R. (2019). Tarian Adat Kabelana Daerah Bolaang Mongondow Dalam Kartu Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, *14*(1), 35–42. <https://doi.org/10.35793/jti.14.1.2019.23823>
- Ilmawan Mustaqim S.Pd.T., M. T., & Kurniawan, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, *21*(1), 59–72.

<https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>

- Info, A. (2021). *VIDEO ANIMASI 3D HIDUP DI ERA NEW NORMAL 3d animation videos live in the new normal era*. 12(2), 69–73.
- Informatika, J. T. (2018). *RUPIAH CURRENCY INTERACTIVE LEARNING APPLICATION BASED ON AUGMENTED*.
- Ismiati, A., Fujiawati, F. S., Permanasari, A. T., Pertunjukan, P. S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). *PERANCANGAN APLIKASI MAGIC CARD AUGMENTED REALITY PADA GERAK DASAR*. 6(2).
- Lasmana, T. P., Permana, A. G., Iqbal, M., Telkom, U., Timur, J., Barat, J., & Bean, J. (2021). *Pengenalan Pakaian Adat di Indonesia Menggunakan Augmented Reality Introduction to Traditional Clothes in Indonesia Using Augmented Reality*.
- Liu, X., Sohn, Y.-H., & Park, D.-W. (2018). Application development with vuforia and unity 3D. *International Journal of Applied Engineering Research*, 13(21), 43. https://www.ripublication.com/ijaer18/ijaerv13n21_33.pdf
- Lubis, A. B., Sukiman, S., & Hendry, H. (2017). Perancangan Animasi 3D Augmented Reality Dengan Perangkat Lunak Miku Miku Dance. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community*
- Mubaraq, M. R. M., Kurniawan, H., & Saleh, A. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android. *IT Journal*, 6(1), 89–98.
- Muhammad, D., Hidayat, E. W., Aldya, A. P., & Muhammad, D. (2021). *Rancang*

Bangun Media Informasi Jalur Angkot Kota Tasikmalaya Berbasis Augmented Reality Markerless GPS. 4(1), 35–41.

Mulyatna, F., Karim, A., & Purnama, I. M. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation Sederhana Berbantuan Explee. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(3), 576.* <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i3.4045>

Mustika, Ceppi Gustiar, R., Rheno, S., & Sofyan. (2019). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Citec Journal, 2(4), 277–291.*

Nantashinta, M., Hidayatullah, R., & Wendhaningsih, S. (2018). *Jurnal Seni dan Pembelajaran Teknik Pemakaian Piring pada Pembelajaran Ragam Gerak Tari Piring Dua Belas di SMK Al-Hikmah Kalirejo.*

Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika, 14(2), 86.* <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>

Oktavia, C. A., Setiawan, R. F., & Christianto, A. (2019). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Ruangan Menggunakan Marker 3D Objects Tracking. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, 13(1), 53.* <https://doi.org/10.32815/jitika.v13i1.332>

Piring, T., & Padangpanjang, G. (2019). *ESTETIKA TARI PIRIANG SULUAH DI NAGARI GUNUANG PADANGPANJANG SUMATERA BARAT. 08(April).*

Putri, A. R., Pamungkas, S. M., Pratama, I. A., Nahdiyah, N., Wulandari, C.,

- Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2021). Pembuatan Simulasi Perang Zaman Pertengahan dengan Metode Pose to Pose Menggunakan Software *Blender*. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.14421/jiska.2021.61-01>
- Rachmanto, A. D., & Noval, M. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan *Unity 3D*. *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D*, IX(1), 29–37.
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Rianto, N. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 64–72.
- Rumambi, T. (2021). *SISTEM APLIKASI PERHITUNGAN SUDUT PADA STRAIGHT LEG RAISE TEST MENGGUNAKAN MOTION CAPTURE KINECT DAN BAHASA C #. 5*.
- Rustiyanti, S., Listiani, W., Sari, F. D., & Peradantha, I. B. G. S. (2020). Literasi Tubuh Virtual dalam Aplikasi Teknologi Augmented Reality PASUA PA. *Panggung*, 30(3), 454–464. <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i3.1271>
- Sakarya, T. H. E., & Of, J. (2018). *MODEL PEMBELAJARAN KOSAKATA TIGA BAHASA BERBASIS GAME (STUDI KASUS PENGENALAN BUAH-*

BUAHAN). 7(2), 44–68.

Satria, B., & Prihandoko. (2018). Implementasi Metode *Marker Based Tracking* Pada Aplikasi Bangun. *Universitas AMIKOM Yogyakarta*, 1–5.

Sihombing, J., & Simanjuntak, P. (2021). *Jurnal Comasie IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA*. 03.

Sosial, A., Pasca, P., Unimed, S., Sosial, A., Pasca, P., Unimed, S., Sosial, A., Pasca, P., & Unimed, S. (2018). *Antropologi Sosial, Program Pasca Sarjana Unimed, Indonesia. Antropologi Sosial, Program Pasca Sarjana Unimed, Indonesia. Antropologi Sosial, Program Pasca Sarjana Unimed, Indonesia*. 16(2), 59–74.

Surya, W. (2018). tari piring di Pandai Sikek sebuah tinjauan pewarisan. *Laga - Laga : Jurnal Seni Pertunjukan*, 4(1), 57–69.

Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November, 1–5.

https://www.researchgate.net/profile/Aceng_Wahid/publication/346397070_Analisis_Metode_Waterfall_Untuk_Pengembangan_Sistem_Informasi/links/5fbfa91092851c933f5d76b6/Analisis-Metode-Waterfall-Untuk-Pengembangan-Sistem-Informasi.pdf

Wicaksana, R. A., & Pangaribuan, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 3(3), 21–30.

Widiastuti Dian Ni Made. (2018). Inovasi Aplikasi Media Pembelajaran Tari Bali

Berbasis Android. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 287–295.

WIKE, W. (2019). Deskripsi Konteks Isi Tari Piring Gelas Di Sanggar Silampari Kabupaten Musi Rawas. *Jurnal Sitakara*, 3(2), 82.
<https://doi.org/10.31851/sitakara.v3i2.2346>

Zannariah, M. (2020). *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Perhiasan Berbasis Android*. 16(2).