

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, H. (2021). *Sanggar Seni Latimojong Sebagai Wadah Pembinaan Penari Tari Pa'Jaga Lili di Kabupaten Luwu*. 5.
- Agushinta, D., Jatnika, I., Medyawati, H., & Hstianawty. (2017). *Implementasi Database Cloud Buah pada Vuforia*. 502–512.
- Andaryani, E. T. (2019). Pengaruh Musik dalam Meningkatkan Mood Booster Mahasiswa (The Effects of Music in Improving Student's Mood Booster). *Musikolastika*, 1(2), 109–115.
- Arianti, I. R., & Herlinah. (2020). Eksistensi Sanggar Semarak Candrakirana dalam Mengembangkan Seni Tari di Kota Surakarta. *Jurnal Seni Tari*, 9(2), 16–120.
- Atmojo, W. T., Nurwidya, F. F., & Dazki, E. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Seminar Nasional APTIKOM*, 126–134.
- Baihaqi, B., Maulinda, M., & Ulfa, M. (2019). Perancangan Animasi 3D Gedung Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah Sebagai Media Informasi. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 2(1), 79. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i1.1420>
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia. *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia*, 2(8.5.2017), 21–30.
- Citrawati, A. A. I. A. (2021). Estetika Tari Piring Lampu Togok di Desa Gurun Bagan Kelurahan VI Suku Solok Sumatera Barat. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.

- Dewi, G. L., Lumaris, R., & Santoso, J. (2017). Desain Tampilan Sistem Absensi Perkuliahan dengan Metode Storyboarding. *Jurnal Teknik Industri*, 20(1), 1–17.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Djamaludin, & Nugroho, A. H. (2017). Prototipe Visualisasi Pattern/Marker untuk Keabsahan Dokumen Ijasah dengan Augmented Reality pada Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang. *JUTIS Journal of Informatics Engineering*, 5(1), 13–21.
- Endra, R. Y., & Agustina, D. R. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Augmented Reality. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 9(2), 63–69.
<https://doi.org/10.36448/jmsit.v9i2.1311>
- Faiza, L., Wibowo, S. A., & Budiman, G. (2019). Analisis Kinerja Teknologi Augmented Reality Berdasarkan Fitur Alami Dalam Target Gambar. *JESCE (Journal of Electrical and System Control Engineering)*, 3(1), 53–64.
- Fernandez, S., Prihantoro, C., & Hidayah, A. K. (2021). Implementasi Weighted Product Pada Pemilihan Dosen Terbaik di Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *VIII(September)*, 126–133.
- Fitriani, S. (2018). Analisis Bentuk Gerak Tari Turak Di Sanggar Studio Lingga Kota Lubuklinggau. *Jurnal Sitakara*, 3(1), 90.
<https://doi.org/10.31851/sitakara.v3i1.1538>
- Fivanda, Ismanto, A., Luputra, V., & Demus, S. (2020). *Adobe Photoshop for Interior Design*.

- Hadi, D. A., Supadmi, T., & Fitri, A. (2018). Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Tradisional Mausaree-Saree di SDIT Al-Fityan Lampeuneurut Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari Dan Musik*, 3(1), 22–31.
- Hakim, L., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Handawi, J. A. (2020). *Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Manajemen Pendidikan Islam FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN.*
- Handayani, E. S., Sikhabuden, & Praherdhiono, H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Karang. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 63–70.
- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.41>
- 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*. 14(1), 35–42.
- Huda, N., & Purwaningtias, F. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 6(2), 116–120. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v6i2.257>

- Irawan, M. D., & Simargolang, S. A. (2018). Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 67. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.411>
- Karisman, A., & Wulandari, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality di SMK Islamic Village pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi STI&K*, 3(1), 24–25.
- Karisman, A., Wulandari, F., & Adipraja, R. (2019). *Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android*. 6(1), 18–30.
- Khairul, Ilhamiarsyah, U., Wijaya, R. F., & Utomo, R. B. (2018). *Implementasi Augmented Reality sebagai Media Promosi Penjualan Rumah*. 9986(September), 429–434.
- Khallis, K. (2018). *Implementasi Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Pengenal Alat Musik Khas Sumatera*. <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/4397>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSLIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Krisnandry, F., & Bahri, S. (2020). *Implementasi Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Aplikasi Smart Book Reaksi Redoks dan Elektrokimia Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Desktop*. 08(01), 190–196.
- Kurniawan, A., Mahmudi, A., & Orisa, M. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Dunia Pendidikan Untuk Mengenal Spesies Burung di

- Indonesia Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 21–28. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2675>
- Lusiana, A. (2017). *Pijak Baisi*.
- Mekel, W. J., Sompie, S. R. ., & Sugiarto, B. . (2019). Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 455–464. <https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27647>
- Melyana, D., Prasetyo, F., & Roedavan, R. (2021). *Pembuatan Fitur 3D Interaktif Aplikasi Proses Pelayanan Jasa PT. Balai Besar Bahan dan Barang Teknik (B4T) Berbasis Unity*. 7(5), 2254–2265.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., Sambul, A. M., & Ratulangi, U. S. (2018). *Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity*. 14(1).
- 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.
- Na'afi Putri, N., & Darmawati, D. (2020). Analisis Garapan Tari Sanggar Seni Sarai Sarumpun Di Kota Padang. *Jurnal Sendratasik*, 10(1), 13. <https://doi.org/10.24036/jsu.v9i2.110494>
- Ningsih, T. (2019). Tradisi Saparan Dalam Budaya Masyarakat Jawa Di Lumajang. *IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 17(1), 79–93. <https://doi.org/10.24090/ibda.v17i1.1982>
- Nofriyanto, A., Nurhadi, & Mulyadi. (2021). *Pengenalan Rambu Lalu Lintas Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality (Studi Kasus : SDN 134 / IV Jambi Selatan)*. 3(2), 115–122.

- Novi, R., & Ginanjar, S. (2021). Pembuatan Animasi 3D Usaha Kecil Menengah (Bengkel). *Journal of Science and Social Research*, 4307(3), 256–262.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pengelanaan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*. 14, 86–91.
- Nurhadi, & Mulyadi. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Face Tracking untuk mendeteksi Wajah Peserta Wisuda. *Processor*, 13(1), 1189–1199.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Pangau, L. Y. D., Kaunang, S. T. G., & Lumenta, A. (2019). Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 203–208.
<https://doi.org/10.35793/jti.14.2.2019.23995>
- Prasetyo, A. (2021). *Analisis Software Development Kit & Metode Augmented Reality: Tinjauan Sistematis*. 4(1), 6.
- Priliana, D., & Alfiyanto. (2018). *Karya Penciptaan Tari Non-Tradisi*. 05(212), 45–56.
- Putra, M. M. I., Sompie, S. R. U. A., Paturusi, S., Elektro, T., & Sam, U. (2020). *Implementasi Speech Recognition pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak*. 15(4), 247–256.
- Putri, D. I. (2019). *Penguatan Program Pendidikan Karakter (PPK) Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Tari di SD*. IV(April), 33–35.
- Rachmanto, A. D., & Noval, M. S. (2018). Implementasi Augmented Reality

- Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, IX(1), 29–37.
- Ranti, E. T., & Zubaedah, S. (2020). *Implementasi Pembelajaran Tari Kreasi Dindin Badindin untuk Membentuk Kemandirian Anak Kelompok A2*. 146–158.
- Saepulloh, A., & Adeyadi, M. (2018). Aplikasi Scanner Berbasis Android Untuk Menampilkan Data Id Card Menggunakan Barcode. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Bank Sampah Puspasari Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya*, 02(01), 181–190.
- Saputri, S., & Sibarani, A. J. P. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 9(1), 15–24. <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2362>
- Satria, B., & Prihandoko. (2018). Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality. *Universitas AMIKOM Yogyakarta*, 1–5.
- Septiani, M., Afni, N., & Andharsaputri, R. L. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Berat. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 4(02), 127–135. <https://doi.org/10.32767/jusim.v4i02.639>
- Siska, A. D., Harahap, H., & Dharmawati. (2020). *Sebagai Media Promosi Dengan Menggunakan Aplikasi*.
- Sonia, U., & Mansyur, H. (2021). Koreografi Tari Indang Randai di Sanggar Alang Bangkeh Silaing Bawah Kota Padang Panjang. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 9(2), 2013–2015.

- Sugianto, C. A. (2018). *Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/swun9>
- Susianto, D., & Sukmawati. (2019). *Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil*. 2, 60–71.
- Syaifullah, M. S., Damayanti, T. N., & Satrya, B. (2020). *Pengaplikasian Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Jenis Tanaman dan Hama Kepada Petani*. 6(2), 2320–2328.
- Trimelia Utami, W. (2019). *Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Tradisional di Taman Kanak-Kanak Sani Ashila Padang*. 4(2), 87–94.
- 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.
- Zannah, I., Supadmi, T., & Ramdiana. (2018). Kajian Koreografi Tari Tradisi Blang Karya M.Riza. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari Dan Musik Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unsyiah*, 3(2), 148–156.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). *Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D*. 1(1), 18–21.
- Ziveria, M., Sefina Samosir, R., & Rusli, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i1.21>