

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1). doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- Amin, Angga Putra Satria, and Irdhan Epria Darma Putra. 2020. "Jembatan Merah." *Akrab Juara* 5(1):43–54.
- Andaryani, E. T. 2019. "Pengaruh Musik Dalam Meningkatkan Mood Booster Mahasiswa The Effects of Music in Improving Students Mood Booster." *Musikolastika* 1:109–15.
- Andin, Jimmy O., Iwan Pranoto, Intan Kamala, Ichyatul Afrom, Yuliati Eka Asi, Prodi Pendidikan Sendratasik, Prodi Pendidikan Sendratasik, Prodi Pendidikan Sendratasik, Prodi Pendidikan Sendratasik, Prodi Pendidikan Sendratasik, Prodi Pendidikan Sendratasik, Fakultas Keguruan, Ilmu Pendidikan, and Universitas Palangka Raya. 2020. "Analisis Organologi Dan Teknik Permainan Alat Musik Tradisional Kecapi Kalimantan Tengah." *Tambuleng: Jurnal Pendidikan Seni Drama Tari Dan Musik* 1:52–63.
- Anwar, Cecep Saepul, Asep Wasta, and Wan Ridwan Husen. 2020. "Analisis Pembelajaran Gitar Akustik Di Sekolah Musik Musicaisha Kota Tasikmalaya." 3(1):109–13.
- Apriani, Ririn, Andi Ifriani Harun\*, Erlina Erlina, Rachmat Sahputra, and Maria Ulfah. 2021. "Pengembangan Modul Berbasis Multipel Representasi Dengan Bantuan Teknologi Augmented Reality Untuk Membantu Siswa Memahami Konsep Ikatan Kimia." *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 5(4):305–30. doi:

10.24815/jipi.v5i4.23260.

Ariefbillah, Muchammad Sofyan, and Cindy Taurusta. 2021. "Learning Media Applications and Introduction of Javanese Gamelan Musical Instruments Based on Android." *Procedia of Engineering and Life Science* 1(2). doi: 10.21070/pels.v1i2.1129.

Arya, Axel, Maitri Cundana, and Yonky Pernando. 2022. "IMPLEMENTATION AUGMENTED REALITY." 4307(1):68–75.

Aryadita, Dimas Lintang. 2019. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Brand Alat Musik Artcoustic Gitar Indo Berbasis Android." (2):1–13.

Bakhtiar, Doni Nuryanto, and Endah Sudarmilah. 2020. "Pengenalan Alat Musik Gamelan Secara 3D Berbasis Augmented Reality." *PROtek : Jurnal Ilmiah Teknik Elektro* 7(1):6–10. doi: 10.33387/protk.v7i1.1236.

Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: ADDIE Approach*.

Budiasari, Pini, Asep Wasta, and Wan Ridwan Husen. 2020. "Analisis Organologi Kecapi Siter 20 Dawai Semi Elektrik Buatan Buyoeng Di Bengkel Jentreng Kecamatan Indihiang Kota Tasikmalaya." *Jurnal Pendidikan Seni* 3(1):114–20.

Dewi, Agatha Feviari Kristina, Marisca Kinanti, and Putri Sulistyorini. 2020. "Pola Barisan Aritmetika Pada Pukulan Ketukan Dalam Gending Ketawang Di Gamelan Yogyakarta." *Seminar Nasional Pendidikan Matematika* 7–14.

Fadli, Iman Nurul, and Usep Mohamad Ishaq. 2019. "Aplikasi Pengenalan Huruf

- Dan Makharijul Huruf Hijaiyah Dengan Augmented Reality Berbasis Android.” *Komputika : Jurnal Sistem Komputer* 8(2):73–79. doi: 10.34010/komputika.v8i2.2186.
- Fauzi, Muhammad. 2018. “Sistem Pakar Mendeteksi Kerusakan Keyboard Menggunakan Metode Forward Chaining.” *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)* 2(1):96–101.
- Fayiz, Muhammad, Naufal Hilmy, Ucuk Darusalam, and Albaar Rubhasy. 2020. “Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan Kesultanan Utsmaniyah Menggunakan Metode Marker Based Tracking Dan Algoritma Fast Corner Detection.” *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)* 4(2):138. doi: 10.35870/jtik.v4i2.162.
- Ginting, Selvia Lorena Br., and Fauzi Sofyan. 2017. “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android.” *Majalah Ilmiah UNIKOM* 15(2):139–54. doi: 10.34010/miu.v15i2.554.
- Hamka, Defrizal, and Noverta Effendi. 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. doi: 10.24014/jnsi.v2i1.7111.
- Hamzah, Saidina, and Denny Kurniadi. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Berbasis Augmented Reality Pada Platform Android.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7(3):146. doi: 10.24036/voteteknika.v7i3.105431.

- Hartaya, S. K. 2020. "Organologi Alat Musik Diatonis."
- Heriyanto, Edi, Erna Kumalasarurnawati, and Dina Andayati. 2018. "Skripsi Implementasi Kecerdasan Buatan Pada Game Menggunakan Metode Pathfinding Dengan Game Engine Unity3D." *Jurnal SCRIPT* 5(2):56–62.
- Herliandry, Luh Devi, Nurhasanah Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, and Heru Kuswanto. 2020. "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 22(1):65–70. doi: 10.21009/jtp.v22i1.15286.
- Hilipito, Moh Aswar K., Brave A. Sugiarto, Dringhuzen J. Mamahit, Teknik Elektro, Universitas Sam, and Ratulangi Manado. 2019. "Tarian Adat Kabela Daerah Bolaang Mongondow Dalam Kartu Augmented Reality." *Jurnal Teknik Informatika* 14(1):35–42. doi: 10.35793/jti.14.1.2019.23823.
- Husna, Asmaul. 2020. "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Pada UPT Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Sabbang." *Endocrine* 9(May):6.
- Ihdalfarhi, Maula, Auliansyah Adithama, Zaini Ramdhan, S. Sn, and M. Sn. 2019. "Pembuatan Storyboard Dalam Perancangan Animasi 3D Berjudul ' Ryan ' Tentang Dampak Gaming Disorder." 6(3):3362–69.
- Ilmawan Mustaqim S.Pd.T., M. T., and Nanang Kurniawan. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 21(1):59–72. doi: 10.24252/lp.2018v21n1i6.
- Irawan, Muhammad Dedi, and Selli Aprilla Simargolang. 2018. "Implementasi E-

- Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika.” *Jurnal Teknologi Informasi* 2(1):67. doi: 10.36294/jurti.v2i1.411.
- Irawana, Tri Juna, and Desyandri Desyandri. 2019. “Seni Musik Serta Hubungan Penggunaan Pendidikan Seni Musik Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(3):222–32. doi: 10.31004/edukatif.v1i3.47.
- Juliana, Netty. 2017. “Desain Mode Motif Jala Ikan Menggunakan Aplikasi Photoshop.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 23(3):338. doi: 10.24114/jpkm.v23i3.7456.
- Juniawan, Fransiskus Panca, Dwi Yuny Sylfania, Harrizki Arie Pradana, and Laurentinus Laurentinus. 2019. “Pengenalan Alat Musik Tradisional Bangka Dengan Marker-Based Augmented Reality.” *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi* 5(2):89. doi: 10.26594/register.v5i2.1498.
- Karundeng, Christian O., Dringhuzen J. Mamahit, and Brave A. Sugiarto. 2018. “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality.” *Jurnal Teknik Informatika* 13(1):1–8. doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20852.
- Khusairi, Abdul Rozaq Fathin, Rully Aprilia Zandra, and Ninik Harini. 2019. “Ketrampilan Memainkan Recorder Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw.” *Promusika* 7(1):1–10. doi: 10.24821/promusika.v7i1.2659.
- Kurniawan, Dwi Agus, Brave Angkasa Sugiarto, and Xaverius B. ... Najoran. 2019. “Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi.” *Jurnal Teknik Informatika* 14(3):291–302. doi:

10.35793/jti.14.3.2019.24146.

Kusuma, Fita Endah Eka, Moh Bhanus Setyawan, and Ismail Abdurrozzaq Zulkarnain. 2019. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Jawa Di Sdn 1 Sidorejo Ponorogo." *Komputek* 3(1):61. doi: 10.24269/jkt.v3i1.203.

Kusumadewi, Indah. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Buku Seni Budaya Dan Keterampilan (Sbk) Kelas Iv Sd/Mi."

Kuswanto, Joko, and Ferri Radiansah. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14(1). doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.

Laja, Dionisius, Ferdinandus Bate Dopo, Sena Radya, Iswara Samino, Program Studi, Pendidikan Musik, and Stkip Citra Bakti. 2021. "Pembelajaran Alat Musik Tradisional Sanggar PERSADAM (Persatuan Musik Budaya Malanuz) Desa Malanuz Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada." 1:1–14.

Mandarani, Putri, Riza Yuliani, and Anna Syahrani. 2020. "Pengaruh Sudut Dan Intensitas Cahaya Terhadap Kemunculan Objek 3D Pada Aplikasi Augmented Reality." *Edik Informatika* 6(2).

Masyhud, M. Sulthon, and Ridho Alfarisi. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Asik ( MASIK ) Berbasis Augmented Pada Materi Volume Bangun Ruang." *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar* 8(1):7–29.

Mubaraq, Muhammad Rizky Mubaraq, Helmi Kurniawan, and Alfa Saleh. 2018.

- “Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-Buahan Berbasis Android.” *IT Journal* 6(1):89–98.
- Musyafir, Musyafir. 2020. “Upaya Sanggar Seni Lipu Sarawa Melestarikan Musik Simponi Kecapi.”
- Nareswari, Sindhi Pradnya, and Lusiana Haryanti. 2018. “Perancangan Sistem Pengenalan Nada Angklung Menggunakan Discrete Fourier Transform.” *Teknologi Industri Dan Informatika* IV(3):214–20.
- Negara, Cahya Agit, and Nurul Huda. 2015. “Penerapan Augmented Reality Pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android.” *Infotech Journal* 1(2):236698.
- Novia, Leli, and Dadan Zalilludin. 2020. “Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Untuk Anak-Anak Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Mobile.” *Jurnal IKRA-ITH Informatika* 5(1):15–21.
- Nugraha, Ariadie Chandra, Kemal Hakim Bachmid, Khasanah Rahmawati, Nadila Putri, Alifah Raihan Hasanah, and Faishal Aziz Rahmat. 2021. “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar.” 05(2):138–47.
- Nugroho, Agus, and Abdul Harris. 2020. “Perancangan Augmented Reality Desain Interior Berbasis Android Menggunakan Metode Markerless Tracking ( Studi Kasus : Minimalisqu Interior Di Kota Jambi ).” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika* 2(3):199–208.
- Nugroho, Atmoko, and Basworo Ardi Pramono. 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. doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- Nurdiana, Mila, Yosi Nur Kholisho, and Ahmad Fathoni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis CD Interaktif Pada Materi Simulasi Digital Menggunakan Adobe Flash.” *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika* 2(2):84. doi: 10.29408/edumatic.v2i2.925.
- Perwitasari, Ika Devi. 2018. “Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android.” *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science* 1(1):8–18. doi: 10.31539/intecom.v1i1.161.
- Purwanto, Adi, Ida Widaningrum, and Khoiru Nur Fitri. 2019. “Aplikasi Musicroid Sebagai Media Pembelajaran Seni Musik Berbasis Android.” *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika* 5(1):78–87. doi: 10.23917/khif.v5i1.7772.
- Puspawati, Gusti Ayu Made, and Luh De Liska. 2019. “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Ragam Gerak Tari Pendet.” *Jurnal Stilistika* 7(2):274–91.
- Puspitaratna, Juwitantik. 2020. “Peran Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Kolintang Sebagai Penguatan Pendidikan Multikultural Di Sekolah.” (2019).
- Putra, Bayu Dwi Rizkyadha, and Ari Purno Wahyu Wibowo. 2019. “Perancangan Kontrol Alat Musik Angklung Menggunakan ARDUINO, ESP8266 Dan ANDROID.” *Journal of Information Technology* 01(01):11–14.



- Putra Wijaya, Wisnu, and Hadi Gunawan Sakti. 2021. "Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya." *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)* 2(1):102–8.
- Ramadhan, Aditya Fajar, Ade Dwi Putra, and Ade Surahman. 2021. "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi* 2(2):24–31.
- Ramadhan, Aulia. 2018. "BERBASIS ANDROID Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan Program Sarjana."
- Ramli, Mustagfirah. 2016. "Alat Musik Pacing-Pacing Di Kabupaten Soppeng." 25(3):1–23.
- Rianto, Niko, Adi Sucipto, and Rakhmat Dedi Gunawan. 2021. "Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 2(1):64–72.
- Rozi, Fahrur, and Khalimatul Khomsatun. 2019. "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 4(1):12. doi: 10.29100/jipi.v4i1.781.
- Sama, H., and B. C. Liong. 2021. "Perancangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pakaian Adat Tradisional Di Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar." *Journal of Information System and Technology* 02(01).

- Saputri, Shelia, and Alexander J. P. Sibarani. 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. doi: 10.34010/komputika.v9i1.2362.
- Satrian, Ilham, Laras Budiati, Shintya Nur Ayda, Hariandi Maulid, and Amir Hasanudin Fauzi. 2018. "SEMEN ( Sundanese Instrument ): Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sunda Berbasis Augmented Reality." *E-Proceeding of Applied Science* 4(2):708–13.
- Sembiring, Adina Sastra, and Uyuni Widiastuti. 2018. "Analisis Bahan Ajar Instrumen Gitar Persiapan Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan." *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya* 2(1):1–8. doi: 10.24114/gondang.v2i1.9761.
- Septian, Ade Bayu, Naila Iffah Purwita, Tawarina Aprella, Br Barus, Hetti Hidayati, S. Kom, Indra Azimi, D. Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom, Jl Telekomunikasi No, and Terusan Buahbatu. 2018. "GARUDAKU : Aplikasi Pengenalan Pancasila Untuk Anak Sekolah Dasar Dengan Berbasis Multimedia GARUDAKU : Promoting Pancasila Application for Elementary School Students Based on Multimedia." 4(2):639–48.
- Septian, Bahari Rahmad, Tri Widodo, and Teknik Komputer. 2021. "Rancang Bangun Tuntunan Gerakan Salat Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android." 1(1):1–12.
- Setyawan, Risyan Arief, and Afdhol Dzikri. 2016. "Analisis Penggunaan Metode

- Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah.” *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 7(1):295. doi: 10.24176/simet.v7i1.517.
- Suhendro, Dedi. 2017. “Perancangan Dan Implementasi Realisasi Anggaran Pendapatan ( Studi Kasus : Pengadilan Negeri Klas IB Pematangsiantar ).” *Seminar Nasional Teknologi Informatika* 30–36.
- Sumardani, D., A. Wulandari, A. N. Ramdina S, and S. Doriza. 2019. “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Poster Tatasurya.” *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* VIII:451–56. doi: 10.21009/03.SNF2019.01.PE.57.
- Supriono, Nanang, and Fahrur Rozi. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android.” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 3(1):53–61. doi: 10.29100/jipi.v3i1.652.
- Syaflinawati. 2021. “Penggunaan Metode Dalcroze Dalam Pembelajaran Pianika Di Sma Negeri 1 Tanjung Raja.” 6(2):71–78.
- Syarif, Muhamad, Eri Bayu Pratama, Universitas Bina, Sarana Informatika, and Kalimantan Barat. 2021. “Testing Dan Pemodelan Diagram Uml Pada Aplikasi Veterinary Services Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfakk.” *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTİK)* 5(2):253–58.
- Tafonao, Talizaro. 2018. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.

Wardana, Yolan Bina. 2017. "Perancangan Permainan Papan Dengan Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak-Anak Dalam Memilih Makanan Yang Sehat Dan Bergizi." *Solid State Ionics* 2(1):1–10.

Wiguna, R. Dimas Yusuf. 2019. "Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality." *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* 3(1):396–402.

Yengsih, Eeng Nofia, and Yuli Siyamto. 2020. "Perancangan Aplikasi Pengenalan Kendaraan Bermotor Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Markerless Tracking." *Comasie* 3(3):21–30.

Yulianto, and Firdaus. 2018. "Perancangan Sistem Informasi Monitoring Magang." *IJIS-Indonesia Journal on Information System* 3(April):11.

*Google References:*

Adinugraha, S. (2019). <https://www.kelasmusik.com/belajar-bermain-cello-bagi-pemain-pemula.html>.

Adinugraha, S. (2020). <https://www.kelasmusik.com/lebih-mudah-meniup-saxophone-posisi-berdiri-atau-posisi-duduk.html>.

Enterprise. (2018). In P. E. Komputindo, *Otodidak Adobe Illustrator*.

Setiawan, R. (2021). <https://www.dicoding.com/blog/black-box-testing/>.

Wikipedia. (2021). <https://id.wikipedia.org/wiki/Kibor>.

wikipedia. (2021). <https://id.wikipedia.org/wiki/Melodika>.