

DAFTAR PUSTAKA

- Afiriyanto, T., Wardhono, W. S., Pelealu, B. N., & Akbar, M. A. (2021a). Media Pembelajaran Calistung Hewan Berteknologi Augmented Reality untuk Menarik Minat Belajar Anak. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(2).
- Afiriyanto, T., Wardhono, W. S., Pelealu, B. N., & Akbar, M. A. (2021b). Media Pembelajaran Calistung Hewan Berteknologi Augmented Reality untuk Menarik Minat Belajar Anak. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(2).
- Alamsyah, A., Jonemaro, E. M. A., & Akbar, M. A. (n.d.). Pengembangan Game Edukasi Kata Benda Bahasa Arab Pendahuluan dengan Iterative With Rapid Prototyping. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN, 2548, 964X*.
- Ariyana, W., & Arifianto, D. (2009). *Cara Top Bikin Komputer Top*. Kawan Pustaka.
- Azizah, S., Widjanarko, M., Darmanto, E., & Pratama, H. (2022). Interactive learning media 2D educational game to improve learning effectiveness in kindergarten students. *ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(1), 23–28.
- Basmin, D. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI MENGENAL ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA DI SDN 249 TURUNGAN DATU. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 12(1).

- Ewen, D. (1969). *David Ewen Introduces Modern Music: A History and Appreciation--from Wagner to the Avant-garde*. Chilton Book Company.
<https://books.google.co.id/books?id=g6K0AAAIAAJ>
- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(01), 1–5.
- Hakim, L. (2018). *Bahasa Pemrograman (C# dan EmguCV)*. Deepublish.
- Hasyim, M., & Rosadi, I. (2021a). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Metode Markerless Tracking. *Explore IT!: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika*, 13(1), 28–34.
- Hasyim, M., & Rosadi, I. (2021b). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Metode Markerless Tracking. *Explore IT!: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika*, 13(1), 28–34.
- Hestingtyas, A., Wardhono, W. S., & Arwani, I. (n.d.). Pengembangan Gim Edukasi Chemistry Fusion pada Perangkat Bergerak menggunakan Metode Iterative And Rapid Prototyping. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN, 2548, 964X*.
- Imanda, D. (2022). IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BAHASA LAMPUNG DIALEK A DAN DIALEK O BERBASIS ANDROID.

Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 3(2), 161–178.

Lorena Ginting, S. B., & Sofyan, F. (n.d.). APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN METODE BASED MARKER AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. In *Majalah Ilmiah UNIKOM* (Vol. 15, Issue 2).

Lu, Y., Wang, X., Gong, J., & Liang, Y. (2022). ChordAR: An Educational AR Game Design for Children’s Music Theory Learning. *Wireless Communications and Mobile Computing*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/5268586>

Luthansyah, Y. D., Wardhono, W. S., & Brata, A. H. (2018). Pengembangan Permainan Mobile AR Fishing Berbasis Marker Menggunakan Metode Iterative and Rapid Prototyping. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN, 2548, 964X*.

Mahendra, I. B. M. (2016). Implementasi augmented reality (AR) menggunakan unity 3D dan vuforia SDK. *Dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jik/article/view/26341>*.

Melati, F., Sujana, A. P., & Nurhayati, S. (2021). Rancang Bangun Game Puzzle The Tabperi Dengan Algoritme A* Berbasis Android. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(1), 11–18. <https://doi.org/10.34010/komputika.v10i1.3989>

Nasional, D., Diajukan, T. A., Memenuhi, U., Guna, P., Gelar, M., & Strata, S. (n.d.). *RANCANG BANGUN MINI GAME PUZZLE LAGU DAERAH*.

Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Prosiding*

Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK), 2(1), 49–53.

Pradana, A. G., & Nita, S. (n.d.). *Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android.*

Putra, D. W., Nugroho, A. P., Puspitarini, W., & Kunci, K. (2016). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, 1(1).*

Putra, R. R. A., Wardhono, W. S., & Akbar, M. A. (2018). Pengembangan Permainan Trading Card Augmented Reality Bertema Perang Baratayuda. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN, 2548, 964X.*

Putra, W. A., Fitri, I., & Hidayatullah, D. (2022). Implementasi Waterfall dan Agile dalam Perancangan E-Commerce Alat Musik Berbasis Website. *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi), 6(1), 56–62.*

Rianto, N., Sucipto, A., & Dedi Gunawan, R. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan). In *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* (Vol. 2, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>

Septiko, W. A., Akbar, M. A., & Afirianto, T. (2018). Pengembangan Game Edukasi Platformer Kisah Gajah Mada Menyatukan Nusantara Menggunakan Metode Iterative With Rapid Prototyping. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN, 2548, 964X.*

Studi, P., Keperawatan, I., & Husada, S. M. (n.d.). Nomor 2 Tahun 2021 Halaman 5-7. In *Journal of Human and Education Research & Learning in Primary Education JOURNAL OF HUMAN AND EDUCATION* (Vol. 1).

<https://kesehatan.kontan.co.id/news/inilah-bukti->

Susantio, T. D. R., Town, U. C., & Citraland, S. D. M. W. (n.d.). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Kord Gitar Dengan Rhythm Game Berbasis Android.*

Weagel, D. F. (2010). *Words and Music: Camus, Beckett, Cage, Gould* (Vol. 38). Peter Lang.

(HALAMAN INI SENGAJA DI KOSONGKAN)