

## Daftar Pustaka

- [1] P. T. Kebudayaan, “Globalisasi dan Perubahan Budaya :,” pp. 1–11, 1998.
- [2] I. A. Fasisal *et al.*, “No Title,” vol. 4, no. 2, pp. 685–689, 2018.
- [3] B. Arifitama, A. Syahputra, and M. Cendana, “PENGEMBANGAN PETA INTERAKTIF DENGAN MEMANFAATKAN AUGMENTED REALITY ( STUDI KASUS TAMAN MEKARSARI INDONESIA ),” pp. 31–36, 2017.
- [4] E. Prasetya, A. Sugara, and M. Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” vol. 2, no. 2, pp. 121–126, 2017.
- [5] N. H. Kistanto, F. Ilmu, and B. Universitas, “Nurdien Harry Kistanto,” pp. 1–11.
- [6] P. Individual, “AKULTURASI BUDAYA JAWA DENGAN SUNDA ( Studi Pada Masyarakat Dusun Grugak Desa Kutasari Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap ) KEMENTERIAN AGAMA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN ) PURWOKERTO,” 2016.
- [7] J. G. Eg, “Model Pembelajaran Musik Angklung Sunda Kreasi di Sanggar Angklung Udjo Nglagena, Padasuka Bandung Jawa Barat,” vol. 4.
- [8] I. I. P. Musik, “BAB II KACAPI SUNDA II.1 Pengertian Musik,” pp. 5–16, 2000.
- [9] W. A. Maulana, M. Kusno, P. Studi, T. Informatika, and U. Ahmad, “MEDIA INFORMASI INTERAKTIF TEKNIK PUKULAN,” vol. 1, pp. 15–21.
- [10] A. D. Setyawan *et al.*, “Analisis instrumen kendang dalam karawitan jawa di tinjau dari nilai luhur tamansiswa,” vol. 4, no. 1, 2017.
- [11] S. Kasus, M. Kalimantan, H. Vitono, H. Nasution, and H. Anra, “Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android,” pp. 1–7.
- [12] T. H. Höllerer and S. K. Feiner, “Mobile Augmented Reality,” pp. 1–39, 2004.
- [13] U. S. Utara and U. S. Utara, “Implementasi Augmented Reality ( AR ) Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Khas Sumatera Barat Berbasis Android,” 2018.
- [14] “PEMANFAATAN\_AUGMENTED\_REALITY\_UNTUK\_GAME.” .

- [15] P. Augmented, R. Untuk, P. Pengenalan, and A. M. Piano, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK."