

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Purba, *TRIPs-WTO dan Hukum HKI Indonesia; Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.
- [2] A. A. Sa'du, *Buku Praktik Mengenal & Membuat Batik*, Jogjakarta: Pustaka Santri, 2013.
- [3] K. D. H. Kusuma, I. K. A. Purnawan dan N. K. D. Rusjyanthi, "Aplikasi Augmented Reality Informasi Corak Endek Bali pada Platform Android," *MERPATI*, vol. 6, 2018.
- [4] D. P. Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Edisi Ke IV*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- [5] S. Doellah dan D. Hadiprijono, *50 Tahun Danar Hadi Solo*, Solo: Batik Danar Hadi, 2017.
- [6] W. Handayani, "Bentuk, Makna, dan Fungsi Kerajinan Batik Cirebon," *ATRAT*, vol. 6, pp. 58-71, 2018.
- [7] I. Tambrin, "Batik Cirebon (Tinjauan Ornamen Batik Trusmi Cirebon)," *Jurnal Seni Rupa*, vol. 2, 2002.
- [8] A. Winarno, "Struktur dan Makna Motif Batik Taman Arum Sunyaragi," *Jurnal Seni Rupa*.
- [9] S. F. Nugraha, "Kereta Paksi Naga Liman dan Motif Batik Cirebon Sebagai Sumber Ide pada Karya Lampu Hias Kulit," *Kriya Seni*, 2018.
- [10] Riyanto, *Katalog Batik Indonesia*, Yogyakarta: Balai Agung Penelitian dan Pengembangan Industri Kerajinan dan Batik, 1997.
- [11] W. Muthi'ah, "Kajian Ragam Hias Naga Seba Pada Batik Cirebon," *NARADA*, vol. 5, pp. 431-441, 2018.
- [12] A. Kadir, *From Zero to A Pro - Pemrograman Aplikasi Android*, Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET, 2013.

- [13] Suendri, “Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan),” *ALGORITMA*, vol. 03, 2018.
- [14] G. V, “Augmented Reality Technology and Art: The Analysis and Visualization of Evolving Conceptual Models,” 2012, pp. 445-453.
- [15] Sugiono, dalam *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*, Bandung, ALFABETA, 2012, p. 93.
- [16] R. S. Pressmann, *Software Engineering*, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [17] I. A. Diana, *Sistem Komunikasi*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.
- [18] D. Ardiansyah, E. T. Tosida, A. J. Walujo dan Yuliani, “Media Belajar Batik Berbasis Teknologi Augmented Reality,” *PROSIDING*, 2018.
- [19] P. Haryani dan J. Triyono, “Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat,” *SIMETRIS*, vol. 8, 2017.
- [20] F. H. S A H dan O. D. Hendrati, “Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta,” *TEKNOINFO*, vol. 12, 2018.
- [21] I. C. Winata dan T. A. S. Prasida, “Design of Batik Plumpungan Salatiga Book Using Augmented Reality Technology Based Android,” *TRANSFORMATIKA*, vol. 15, pp. 36-45, 2017.
- [22] A. Yuliana dan E. Lisdianto, “Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Promosi Objek Wisata di Stone Garden Kabupaten Bandung Barat,” *KOPERTIP*, vol. 1, 2017.
- [23] E. T. Tosida, A. D. Walujo, D. Ardiansyah dan Y. , “Media Belajar Batik Berbasis Teknologi Augmented Reality,” *PROSIDING*, pp. 1-18, 2018.