

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adi Jarot Pamungkas. Semarang. 2017. *Belajar Gitar Bolong Tanpa Guru*. Penerbit Yanita.
- [2] Khairil Anwar. 2018. *Analisa Akord Dmayor Pada Alat Musik Gitar Akustik*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- [3] Moh Rizal Bahri. 2015. *Pembelajaran Chrod Gitar Berbasis Android*. Politeknik Kediri
- [4] Azuma Ronald T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. Hughes Research Laboratories 301 1 Malibu Canyon Road, MS RL96 Malibu, CA 90265
- [5] Halim Dareen. 2014. Skripsi. Tangerang. *Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Berbasis Augmented Reality Menggunakan Intel Creative Senz 3D Perceptual Camera*. Universitas Multimedia Nusantara
- [6] Setya Iwan Nugraha. 2014. Semarang. *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano*. Universitas Diponegoro.
- [7] Wahana Komputer. 2014. Yogyakarta. *Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D, CV Andi Offset*.
- [8] Gurusakti. Unity, *Game Engine Sakti Untuk Berbagai Platform*. [Online]. Tersedia :<https://gurusakti.wordpress.com/2012/02/15/unity-game-engine-sakti-untuk-berbagai-platform/> .
- [9] Ali Zaky. 2016. *Animasi karakter dengan blender dan unity*. PT Elex media komputindo
- [10] *Vuforia- SDK canggih untuk wujudkan aplikasi dan game dengan teknologi augmented reality*. [Online]. Tersedia : <http://teknojurnal.com/vuforia/>
- [11] Photoshop (belum ada)
- [12] Muhammad Sultan Nur. NCS GUITAR. *Mengenal Bagian-bagian Gitar*. [Online]. Tersedia:<https://nksultanmuhammad.wordpress.com/2015/02/02/mengenal-bagian-bagian-gitar/>
- [13] Munir. Bandung. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. CV
- [14] *Open Handset Alliance*. Android. [Online]. Tersedia : <http://www.openhandsetalliance.com/android-overview.html>
- [15] Rosa A.S. Bandung. *Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek dengan Bahasa Pemrograman C++,PHP, dan Java*. Modula

- [16] Rosa. A.S, M. Shalahuddin. Bandung. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak, Informatika*.
- [17] D, Adiprana. 2013. *Perancangan Kartu Nama Dengan Augmented Reality Sebagai Portofoli Digital e-Jurnal Teknik Elektor dan Komputer*.
- [18] M. Nazir. 2014. Bogor. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- [19] P. D. Sugiyono. Bandung. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.