

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M. 2014. **Kitab Belajar Pemrograman C#** (E-book), [www.scribd.com](http://www.scribd.com), Jakarta.
- Anshori, F. 2014. Aplikasi “AR-Gamelan” Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Gamelan Jawa Berbasis *Augmented Reality* Pada Perangkat *Mobile Android* (Journal), Amikom, Purwokerto.
- Anshori, Y. Joeffie, Y.Y. 2012. **Teknologi *Augmented Reality*** (Journal), Universitas Tadulako, Palu.
- Ardhianto, E. Hadikurniawati, W. Winarno, E. 2012. ***Augmented Reality* Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender** (Journal), Universitas Stikubank, Semarang.
- Avestro, J. 2007. **Pengenalan Pemrograman**. *Jardiknas: Java Education Network Indonesia (JENI)*.
- Azizah, Z. 2014. **Tari Merak Tarian Asal Daerah Pasundan Jawa Barat**, [dunia-kesenian.blogspot.com](http://dunia-kesenian.blogspot.com), Makasar.
- Budiyanto, S. 2012. **Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Penampil Informasi Pengenalan Wajah Pada Perangkat Android**, Informatika, Bandung.
- Dewi, R. Falahah. 2007. **Pemodelan Proses Bisnis B2B dengan BPMN**. Jurnal Institut Teknologi Nasional Bandung, Bandung.
- Fatimah, W. N. 2011. **Pengenalan Tentang Sejarah Singkat Mengenai Eclipse dan Cara Instalasi Eclipse**, [wi01.files.wordpress.com](http://wi01.files.wordpress.com), Jakarta.
- Frederic, P. M. Agnes, F. V. John, M. 2009. ***Augmented Reality***, *VDM Publishing House*, Mauritius.

- Geofani, A. 2013. **Estetika Tari Serimpi**, anitageofani.blogspot.com, Jakarta.
- Haviluddin. 2011. **Memahami UML (Unified Modeling Language)**. Jurnal Informatika Mulawarman, Samarinda.
- Kim, J. Jun, H. 2011. **Implementation of Image Processing and Augmented Reality Programs for Smart Mobile Device**, University of Ulsan, Ulsan.
- Nugroho, A. 2010. **Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP**, Andi, Yogyakarta.
- Nurdiansyah, J. 2015. **Cara Membuat Aplikasi AR**, jayjhe.blogspot.com, Surabaya.
- Obst, B. Troller, L. 2009. **Augmented Reality**, Humboldt-Universitas zu Berlin, Berlin.
- Pressman, R. S. 2010. **Software Engineering A Practitioner's Approach, High Education**, Berlin.
- Rachmat, Ruchiat. 2003. **Ikhtisar Kesenian Betawi. Jakarta: Dinas Kebudayaan dan Permuseuman DKI Jakarta**, Jakarta.
- Roedavan, R. 2014. **Unity Tutorial Game Engine**, Informatika, Bandung.
- Rosikhan, M. Yusuf, A. 2013. **Unity 3D Game Engine**, www.hermantolle.com, Malang.
- Safaat, N.H. 2011. **Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android**, Informatika, Bandung.
- Steve Chi-Yin Yuen. Yaoyuneyon, G. Johnson, E. (2011). **Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education**. *Journal of Educational development and Exchange*, United States.

Sudiby, Aris. 2013. **Mengenal Kesenian Tradisional Daerah Blambangan di Banyuwangi, Proyek Penulisan Dan Penerbitan Buku/Majalah Pengetahuan Umum Dan Profesi, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan**, jawatimuran.wordpress.com/2013/01/25/tari-gandrung-banyuwangi, Banyuwangi.

Sugiyanto. Prabarini, T. A. Harjanti, P. Sayoga, S. 2014. **Seni Budaya**, Erlangga, Jakarta.

Supriyanto. 2015. **Augmented Reality**, www.vedcmalang.com, Malang.

Team Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. **Seni Budaya**, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.

Warsono, E.D. 2013. **Gambar Tari Tradisional Indonesia Lengkap Dengan Keterangan**, ediesblack.blogspot.com, Indonesia.

Young-geun, K. Wong-jun, K. 2014. **Implementasi of Augmented Reality System for Smartphone Advertisements**. International Journal of Multimedia and Ubitous Engineering, National University Suncheon, Korea.

## URL

1. Abangnonejakarta. Tari Topeng Opening Sandiwara Musikal Betawi DOEL - Abang None Jakarta. 2011. [https://www.youtube.com/watch?v=hYF\\_cs-JVUU](https://www.youtube.com/watch?v=hYF_cs-JVUU). Diakses pada tanggal 16 September 2015.
2. Azizah, Z. 2014. <http://dunia-kesenian.blogspot.com/2014/08/tari-merak-tarian-asal-daerah-pasundan.html>. Diakses pada tanggal 25 April 2015.
3. Fatimah, W. N. 2011. <https://wi01.files.wordpress.com/2011/02/pengenalan-eclipse.pdf>. Diakses pada tanggal 26 April 2015.
4. Geofani, A. 2013. <http://anitageofani.blogspot.com/>. Diakses pada tanggal 25 April 2015.
5. <http://kebudayaan1.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 6 Juni 2015.
6. <http://indonesiadalamtulisan.blogspot.com/>. Diakses pada tanggal 6 Juni 2015.
7. <http://www.bpmn.org>. Diakses pada tanggal 6 Juni 2015.
8. Laros, S. 2011. <https://kanal3.wordpress.com/2011/11/15/tari-gandrungmaskot-kabupaten-banyuwangi>. Diakses pada tanggal 6 Juni 2015.
9. Lesandredevi. Ajavanese Court Dance: Serimpi. 2007. <https://www.youtube.com/watch?v=S0pncfD2oHA>. Diakses pada tanggal 16 September 2015.
10. Luciana. 2012. <http://diagram-uml.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 6 Juni 2015.
11. Punggawa KratonPedia. Tari Bedaya Ketawang. 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=zlpoG5urKa4>. Diakses pada tanggal 16 September 2015.

12. Rianto, I. Tari Remo Indonesia. 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=fb-eiUaliO0>. Diakses pada tanggal 16 September 2015.
13. Rosikhan, M. Yusuf, A. 2013. <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>. Diakses pada tanggal 30 Mei 2015.
14. Sanggar Mekar Asih. Tari Merak. 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=k9Cg-gK7PxM>. Diakses pada tanggal 16 September 2015.
15. Salam Budaya. Tari Jaipong. 2015. [https://www.youtube.com/watch?v=0IaTsZaf\\_kc](https://www.youtube.com/watch?v=0IaTsZaf_kc). Diakses pada tanggal 16 September 2015.
16. Sahal, H. 2009. <https://sahhala.wordpress.com/2009/02/05/tarian-jaipong-seni-tari-asal-jawa-barat>. Diakses pada tanggal 6 Juni 2015.
17. Sudiby, A. 2013. <https://jawatimuran.wordpress.com/2013/01/25/tari-gandrung-banyuwangi/>. Diakses pada tanggal 25 April 2015.
18. Supriyanto. 2015. <http://www.vedcmalang.com/pppstkboemlg/index.php/menuutama/teknologi-informasi/527-realita-tertambah>. Diakses pada tanggal 26 April 2015.
19. Warsono, E.D. 2013. <http://ediesblack.blogspot.com/2013/12/gambar-tari-tradisional-indonesia.html>. Diakses pada tanggal 6 Juni 2015.