

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Permendagri RI No.56 Tahun 2015 Tentang Kode dan Data Wilayah Administrasi Pemerintahan,” 2017. [Online]. Available: <http://www.kemendagri.go.id>. [Accessed: 05-May-2017].
- [2] A. Pramono, “Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality,” vol. 11, no. April, pp. 122–130, 2013.
- [3] W. Purnomo and F. Subagyo, *Terampil Bermusik*. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional, 2010.
- [4] A. S. Nisafani, F. A. Muqtadiroh, and N. Fitroh, “Analisis Dan Perancangan Wiki Budaya Dalam Rangka Melestarikan Budaya Bangsa Dan Kearifan Lokal Nusantara,” *SISFO-Jurnal Sist. Inf.*, vol. Vol. 5, no. No. 2, pp. 1–8, 2014.
- [5] S. S. Lely Prananingrum, S.Tiwi Anggraini, Rina Noviana, “Penyewaan online untuk pakaian tradisional indonesia,” *Penyewaan online untuk pakaian Tradis. Indones.*, p. 6, 2013.
- [6] S. Juraman, “Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif,” *J. ACTA DIURNA*, 2014.
- [7] J. M. Raya and P. Cina, “Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Ketahanan Nasional,” *Komput. Dan Sist. Intelijen*, vol. 7, 2012.
- [8] I. Rijayana and R. Romanzah, “Aplikasi multimedia kebudayaan indonesia,” vol. 33, pp. 59–63.
- [9] I. Ghozali, “Pembelajaran Musik Berbasis Siswa,” *FKIP Untan*, pp. 651–663, 2011.
- [10] N. Qomariyah, “Analisis Lagu Daerah,” *Anal. Lagu Drh.*, 2014.
- [11] E. Gose, “What video game genres are teaching us,” p. 154, 2014.
- [12] S.-K. Kim, “Com2uS Mobile Game Development,” *J. Inf. Technol. Case Appl. Res.*, vol. 16, no. 3–4, pp. 155–167, 2014.
- [13] M. Minovi, M. Milovanovi, and D. Star, “Delivering

- Educational Games to Mobile Devices,” vol. 2, no. June, pp. 47–58, 2011.
- [14] K. Anagnostou and A. Pappa, “Video Game Genre Affordances for Physics Education,” *Int. J. Game-Based Learn.*, vol. 1, no. March, pp. 59–74, 2011.
- [15] S. Andini, “Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif,” vol. 6, no. 2, pp. 140–147, 2013.
- [16] D. Darutama, R. Soelistijorini, M. Jurusan, T. Telekomunikasi, P. Elektronika, and N. Surabaya, “Perencanaan Dan Pembuatan Aplikasi Game.”
- [17] S. Blackman, *Beginning 3D Game Development with Unity: All-in-one, multi-platform game development*. Apress, 2011.
- [18] T. Domhan and K. TIT07INA, “Augmented reality on android smartphones,” *Studiengangs*, 2010.
- [19] “Mengenal Augmented Reality, Teknologi Utama dalam Game Pokemon GO - Penggagas,” 2016. [Online]. Available: <http://www.penggagas.com/mengenal-augmented-reality-ar-teknologi-utama-dalam-game-pokemon-go/>. [Accessed: 06-Aug-2016].
- [20] “The future’s made of augmented reality | Bangkok Post: lifestyle,” 2016. [Online]. Available: <http://www.bangkokpost.com/lifestyle/social-and-lifestyle/1045561/the-futures-made-of-augmented-reality>. [Accessed: 07-Aug-2016].
- [21] A. Kurniawan Pamoedji, Maryuni, and R. Sanjaya, *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity3D*. Elex Media Komputindo, 2017.
- [22] P. Nugroho, “Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta),” 2016.
- [23] I. B. Simatupang, “Faktor – Faktor Penyebab Kurangnya Minat Peserta Didik Kelas XI Terhadap Lagu Daerah Di SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO,” 2015.