

BAB VI

DAFTAR PUSTAKA

- Pranata, Baskara Arya dkk. 2015. *Mudah Membuat Game dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Komputindo.
- Jubille. 2010. *Blender Untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Fernando, Mario. 2013. *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Manado: Buku AR Online.
- Tim Airputih. 2010. *Panduan Penggunaan Aplikasi FOSS*. Jakarta : Tim Airputih.
- Ensiklopedi nasional Indonesia, Volume 9*. Jakarta : Cipta Adi Pustaka, 1990.
- Rulita. 2017. *Seni Musik Tradisional*, <https://ilmuseni.com/seni-pertunjukan/seni-musik/seni-musik-tradisional>, diakses pada 6 Desember 2017 pukul 11.36.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Tim Creative Lintas Media. Tanpa Tahun. *Pintar Seni dan Budaya 34 Provinsi di Indonesia*. Jombang : Lintas Media.
- Tim Litbang EMC. 2017. *Atlas Geografi Indonesia & Dunia Terlengkap & Terbaru*. Yogyakarta : EMC.
- Murtadho. Tanpa Tahun. *RPUL (Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap)*. Solo : Bringin 55.
- Rachmat. 2009. *Rangkuman Pengatahuan Sosial Lengkap (RPSL) Ringkas, Lengkap, dan Mudah Dipahami*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Chaldun, Achmad. 2003. *Atlas Indonesia & Dunia*. Surabaya: PT. Karya Pembina Swajaya.
- Rosa A.S dan Shalahuddin,M. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika
- Utomo , Riandanu Madi. 2016. *Melihat Perkembangan Virtual Reality, Augmented Reality, dan Mixed Reality*. <http://teknologi.metrotvnews.com/news-teknologi/nN9Jr7eb-melihat-perkembangan-virtual-reality-augmented-reality-dan-mixed-reality>, diakses 5 Mei 2018 pukul 8.54