

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Dhiraj., and Govilkar,Shavari. 2015, Comparative Study of Augmented Reality SDK's, *International Journal on Computational Sciences & Applications (IJCSA)*,New Panvel,India.
- Astuti, Arietya dan Supriyatin, 2017, *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untu Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality*, Fakultas Ilmu Komputer dab Teknologi Informatika Universitas Gunadarama.
- Asyroful Huda, A, 2015, Perancangan *Augmented Reality* jenis-jenis hewan sebagai media pembelajarananak TK ABA Kreaga, jurusan Teknik Informatika, Teknik Informatika Stimik Amikom, Yogyakarta
- Azuma, Ronald T , 2001 ,A Survey of Augmented Reality, *Presence*, vol 6, 355 – 385.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Bramastya Dwi Indrawan, 2016, *Aplikasi edukatif pengenalan huruf dan angka untuk anak usia dini berbasis android*, jurusan teknik informatika, fakultas komunikasi dan inforatika universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [https://www.blender.org/manual/getting\\_started/about/introduction/](https://www.blender.org/manual/getting_started/about/introduction/) diakses 2 Desember 2018.
- <https://www.kbbi.web.id/angka/> diakses 2 November 2018
- <https://www.helpx.adobe.com/photoshop/> 2 desember 2018
- <https://www.kbbi.web.id/huruf/> diakses 2 November 2018
- Marantika,A dan Agushinta R,Dewi, 2011, *Implementasi Augmented Reality di Museum Joang '45 pada Android,Iphone dan Desktop*, Jurusan Teknik Informatika,Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, Depok
- Nurul Huda dan Fitri Purwaningtas, 2017, *Perancangan aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Berbasis Augmented Reality*, Universitas Bina Marga Palembang.
- Oktavianto dan Ramos Somya, S.Kom., M.Cs., 2017, *Media Pembelajaran Mengenal Huruf Alfabet Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat*

*Mobile Android*, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristem Satya Wacana.

Pressman, R.S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Andi:Yogyakarta.

Rahadi, D.R, 2014, *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire pada Aplikasi Android*, Jurnal Sistem Informasi vol 661-671 Universitas Bina Darma Palembang.

Roedavan, R. 2014. Unity Tutorial Game Engine. *Bandung: Informatika*.

Rosa,A., dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung.

Van Kellen.,D.W.F., and Poelman, R.,2010, A Survey of Augmented Reality Technologies, Applications and Limitations, The International of Virtual Reality, Delft, Netherlands.

Vebrian Bramantia, 2018, *Aplikasi Pembelajaran Menghafalkan Huruf dan Angka Teknologi Augmented reality Berbasis Smartphone Android Dengan Metode Markeeless*, Fakultas Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri