

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian , Qadhli Jafar., Ambarwari, Agus., & Lubis, Muharman. 2020. Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis *Augmented Reality*.
- Ammatia, Risty. (2012). Augmented reality Paper, <https://bit.ly/2IwPE9R>
Diakses 25 Januari 2022
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azuma, R., 1997. A Survey of Augmented Reality. *Presence : Teleoperator and Virtual Environments*, pp.355 – 385.
- Binanto, I., 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Andi.
- Blender. docs.blender.org/manual/en/3.1/getting_started/about/introduction.html
Diakses 25 Januari 2022
- DePorter, B., & Hernaki, M. 2003. Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bandung: Kaifa
- Devita, Zahra Maurizka., Andryana, Septi., & Hidayatullah, Deny. 2020. *Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Berbasis Android*.
- Folmer, E. Dan Bosch, J. 2004. *Architecting for Usability: a Survey. The Journal of Systems and Software* 70.
- Heidjrachman & Husnan, S., (Ed. 4). 1997. *Manajemen Personalia*. Yogyakarta: BPFE.
- Hoog, A., 2011. *Android Forensics Investigation, Analisis and Mobile Security for Google Android*. USA: Elsevier.

- Kurniawan, I'zzaaz., Setiawansyah., & Nuralia. 2020. *Augmented Reality Pengenalan Pahlawan Indonesia Mata Uang Kertas Emisi 2016 yang Menarik, Interaktif dan Edukatif.*
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- ISO 9241-11. 1998. *Ergonomics Requirements for Office Work with Visual Display Terminals (VDTs) - Part 11: Guidance on Usability,* London.
- Nielsen, J. 2012. Usability 101 : Introduction to Usability. <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability>
Diakses 25 Januari 2022
- Musfiroh, Tadkirotun. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk,* Jakarta: Universitas Terbuka.
- PUEBI. 2015. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.* Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Pressman, R.S., 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak.* 7th ed. Yogyakarta: ANDI.
- Priatna, N., & Yuliardi, R. 2018. *Pembelajaran Matematika.* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Rahayu, Wanti., & Irawan Ari. 2021. *Aplikasi Pengenalan Huruf dan Angka Menggunakan Pendekatan Realistik Berbasis Android.*
- Ramadhan, Zidhan Moro. 2021. *Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Berbasis Android.*
- Roedavan, Rickman. 2014. *Unity Tutorial Game Engine.* Bandung : Informatika.
- Safaat H, Nazruddin. 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.* Informatika, Bandung