

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Puspitasari, A. A. Permanasari, S. C3, and J. T. Mesin, “Pengenalan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di RA Babul Ulum Desa Pulau Panggung Kecamatan Abung Tinggi Kabupaten Lampung Utara,” 2021. [Online]. Available: <http://ojs.stiami.ac.id>
- [2] Y. Kuspandi Putra and M. Sadali, “Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Berbasis Flash Pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Studi Kasus : Kelompok Belajar Tarbiyatul Ummah Tanak Kaken Sakra Barat),” *Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 3, no. 2, pp. 211–219, 2020.
- [3] M. Masri, E. Lasmi, and P. . Media, “Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless,” 2018. [Online]. Available: www.kajianpustaka.com
- [4] A. Listiana, N. Guswanti, P. Anak, and U. Dini, “Dampak Positif Penggunaan Smartphone pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua,” *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 18, no. 01, pp. 97–111, 2020, doi: 10.17509/pdgia.v18i1.21089.
- [5] A. Puspita Sari, B. Rudianto, R. Nasution, M. Aldi Prasetya, and C. Responden, “SEKOLAH DASAR KELAS 3 BERBASIS AUGMENTED REALITY,” 2022.
- [6] E. Sinduningrum, R. Rosalina, and A. M. Hilda, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal SOLMA*, vol. 8, no. 1, p. 142, Apr. 2019, doi: 10.29405/solma.v8i1.3151.
- [7] T. Abdulghani and R. M. Sembada, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality untuk Memilih Model Kacamata di Central Optikal 165 dengan Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android,” *Media Jurnal Informatika*, vol. 13, no. 1, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>
- [8] P. Bentuk, D. Bagian, and P. B. Android, “APLIKASI AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA EDUKASI,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [9] V. D. Mejiro *et al.*, “PERANCANGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI ALAT BANTU EDUKASI PELAJARAN SEJARAH DI INDONESIA BAGI SISWA SMP,” 2018.

- [10] S. Sulistioningsih and Y. Al Irsyadi, "GAME EDUKASI PENGENALAN FLORA DAN FAUNA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK USIA DINI 3-5 TAHUN," *JMP Online*, vol. 2, no. 3, pp. 292–301, 2018.
- [11] T. Zebua, B. Nadeak, and S. Bahagia Sinaga, "Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," *Agustus*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [12] Y. Chen, Q. Wang, H. Chen, X. Song, H. Tang, and M. Tian, "An overview of augmented reality technology," in *Journal of Physics: Conference Series*, Institute of Physics Publishing, Jul. 2019. doi: 10.1088/1742-6596/1237/2/022082.
- [13] N. Elmqaddem, "Augmented Reality and Virtual Reality in education. Myth or reality?," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 14, no. 3, pp. 234–242, 2019, doi: 10.3991/ijet.v14i03.9289.
- [14] N. Rianto, A. Sucipto, and R. Dedi Gunawan, "Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan)," 2021. [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [15] Ir. Yuniar Supardi, *Belajar Pemrograman Android untuk Semua Kebutuhan*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019.
- [16] A. P. Pratiwi and J. Riyanto, "Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan untuk Anak Usia Dini menggunakan Augmented Reality," *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, vol. 4, no. 2, pp. 78–85, Aug. 2022, doi: 10.36079/lamintang.jetas-0402.382.
- [17] J. R. Keebler Assoc, W. J. Shelstad, D. C. S. Google, B. S. Chaparro, and M. H. Phan Google, "Validation of the GUESS-18: A Short Version of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS)," 2020.
- [18] D. Widhyaestoeti *et al.*, "BLACK BOX TESTING EQUIVALENCE PARTITIONS UNTUK PENGUJIAN FRONT-END PADA SISTEM AKADEMIK SITODA," 2021.
- [19] Mochammad Haldi Widiyanto, "UNREAL DAN UNITY DALAM GAME," 2019. <https://binus.ac.id/bandung/2019/12/unreal-dan-unity-dalam-game/> (accessed Dec. 19, 2022).
- [20] Dzikri Azqiya, "Mengenal Aplikasi Blender Serta Fungsi dan Kelebihannya," Sep. 07, 2021. https://www.leskompi.com/mengenal-aplikasi-blender/#Awal_Blender_Dikembangkan (accessed Dec. 19, 2022).
- [21] Y. P. Yuda and M. N. L. Azis, "3D modeling the gamelan of saron as a documentation of cultural heritage preservation efforts," in *Journal of Physics: Conference Series*, Institute of Physics Publishing, Nov. 2019. doi: 10.1088/1742-6596/1375/1/012036.

- [22] H. Saputra, “Perbedaan Visual Studio dan Visual Studio Code,” Mar. 05, 2020. <https://kaptentekno.com/perbedaan-visual-studio-dan-visual-studio-code> (accessed Dec. 21, 2022).
- [23] A. Jain, “Build your first Android AR app using ARCore and Sceneform,” Aug. 05, 2022. <https://flexiple.com/android/build-your-first-android-ar-app-using-arcore-and-sceneform/> (accessed Dec. 21, 2022).