

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mubaraq, "Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan berbasis Android," vol. 6 , p. 1, 2018.
- [2] U. N. D. K. T. D. Hendra Pradibta, "PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK," vol. 11.
- [3] Azadi, "Aplikasi Pembelajaran ABC dengan Augmenteed Reality".
- [4] d. F. A. dr. Setiawan Dalimartha, *Khasiat Buah dan Syur*, Penebar Swadaya, 2011.
- [5] J. Enterprise, *Blender untuk Pemula*, PT Elex Media Komputindo, 2016.
- [6] B. K. Benjamin Nicoll, *The Unity Game Engine and the Circuits of Cultural Software*, 2019.
- [7] Salamadian, "Ccorel Draw; Pengertian, Fungsi dan Versi," 2019.
- [8] U. S. d. Y. I. S.F.F.E.M.Agusin, "Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka pengguna Aplikasi Web Kamardagang.com dengan Teknik Flat Design Pada PT. Selaras Utama Internasional," *Jurnal Teknik Informatika* , vol. 9, p. 148, 2016.
- [9] E. P. A. S. M. P. Mustikal, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," vol. 2, p. 2, 2017.
- [10] "Free 3d Object," [Online]. Available: www.free3d.com .
- [11] H. Gorbala, *Augmented Reality*, 2010.
- [12] N. F. Azhar, "Pemanfaatan Augmented Reality untuk Game "Ranger Target" FPS Berbasis Android menggunakan Uunity 3D dan Vuforia SDK," 2011.
- [13] "Perancangan prototype tampilan antarmuka pengguna aplikasi web kamar dagang.com dengan teknik flat design pada PT.Selaras Utama Internasional," *Jurnal teknik Informatika*, vol. 9, p. 148, 2016.