

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Puspita Sari, B. Rudianto, R. Nasution, M. Aldi Prasetya, and C. Responden, “SEKOLAH DASAR KELAS 3 BERBASIS AUGMENTED REALITY,” 2022.
- [2] Noermanzah, “Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian”.
- [3] S. P. Byslina Maduwu, “PENTINGNYA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH,” *Jurnal Warta Edisi* : 50, pp. 1–7, 2019.
- [4] L. G. Lamonge, X. N. B. Najoan, and B. A. Sugiarto, “Rancang Bangun Aplikasi Game Augmented Reality Permainan Tradisional Sulawesi Utara Dodorobe,” 2019.
- [5] D. El, R. Purba, and S. Sibagariang, “BELAJAR DAN BERMAIN PADA ANAK USIA DINI DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY,” *Jurnal Mahajana Informasi*, vol. 6, no. 2, 2021.
- [6] H. Hanifah, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DALAM GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID 1),” 2020.
- [7] Ayna Yodia Bun, “EDUKASI PENGENALAN BUAH BUAHAN DALAM BAHASA INGGRIS MELALUI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID,” 2021.
- [8] A. Wiranata, F. Teknik, and D. Komputer, “RANCANG BANGUN GAME AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID SEBAGAI PEMBELAJARAN KEDISPLINAN ANAK INDONESIA SKRIPSI Oleh: PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA,” 2021.
- [9] A. Fahrurozie, “STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi) PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN KOMPUTER UNTUK ANAK DIDIK USIA SEKOLAH DASAR.”
- [10] D. K. Saidina Hamzah, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT KERAS JARINGAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA PLATFORM ANDROID,” *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, pp. 1–12, 2019.

- [11] Herjuno Daud Pramono, "Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Game Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Mobile," 2018.
- [12] A. K. R. Y. Hasna Fauziyyah Salma, "Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Berbasis Augmented Reality Menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)".
- [13] Tamra, Rahman, Markani, and Irnawati, "APLIKASI GAME EDUKASI PUZZLE DENGAN KECERDASAN BUATAN BERBASIS ANDROID," vol. 7, no. 2, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>
- [14] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiwati, and J. Warta, "GAME EDUKASI DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN."
- [15] L. Damayanti, W. Suana, A. Rahman Riyanda, J. Sumantri Brojonegoro No, and G. Meneng-Bandar Lampung, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pengenalan Perangkat Keras Komputer."
- [16] D. R. K. A. M. Yongki Alexander Makambahe, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)," *Engineering Education Journal (E2J-UNIMA)*, Vol. 6, No. 3, 2018 ISSN 2337-5892.
- [17] H. Hanifah, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DALAM GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID 1)," 2012.
- [18] S. kom, M. kom Asrinada, "TEORI & IMPLEMENTASI PEMROGRAMAN C#," 2018.
- [19] A. Christian and R. Rosnelly, "PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN KOMPONEN LAPTOP MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID DESIGN APPLICATION FOR INTRODUCTION TO LAPTOP COMPONENTS USING ANDROID-BASED AUGMENTED REALITY," 2020.
- [20] E. Prasetya and A. Sugara, "Seminar Nasional Informatika dan Sistem Informasi RANCANG BANGUN GAME ANDROID 'SHOOT THE ALIEN' MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPING ANDROID

GAME 'SHOOT THE ALIEN' DESIGN AND DEVELOPMENT USING PROTOTYPING METHOD'.

- [21] Burnstein and Ilene, "PRACTICAL SOFTWARE TESTING."
- [22] 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.
- [23] A. D. P. A. S. Aditya Fajar Ramadhan, "APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, pp. 1–8, 2021.
- [24] W. Lee, "Depth-assisted Real-time 3D Object Detection for Augmented Reality \*."