

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Saurina, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY,” 2016.
- [2] E. Risdianto, M. Yanto, M. Kristiawan, and G. Gunawan, “Respon Guru Pendidikan Anak Usia Dini terhadap MOOCs berbantuan Augmented Reality,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1487–1500, Dec. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.907.
- [3] S. Rizky, “Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak (Software Reengineering).” Prestasi Pustaka, Jakarta, pp. 139–140, 2012.
- [4] S. Mulyani, “Metode Analisis dan Perancangan Sistem.” Abdi Sistemika, Bandung, pp. 2–140, 2016.
- [5] Riana Indriani, Bayu Sugiarto, and Agus Purwanto, “PEMBUATAN AUGMENTED REALITY TENTANG PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE IMAGE TRACKING VUFORIA,” 2016.
- [6] A. Pramono, “MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN RUMAH ADAT INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY,” 2013.
- [7] I. H. Purwanto, Z. Makhasin, S. Irsyad, and Z. Ardiyanto, “Analisis Teknik Marker Based Tracking Sebagai Media Pengenalan Rumah Adat di Indonesia Berbasis Augmented Reality,” vol. 11, no. 1, 2022.
- [8] A. Novianto *et al.*, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER YATES,” 2022.
- [9] Sasmita, Mustari Lamada, and Muh. Yusuf Mappedasse, “Pengembangan Media Pembelajaran Inovasi Permainan Edukasi Pemrograman Dasar Kelas X Teknik Komputer Jaringan Berbasis Scramsis Game,” 2022.
- [10] A. Hendini, “PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK),” 2016.
- [11] Y. Efendi, T. Wira H, and E. Khoirunnisa, “Asem dua no. 22 Cipete Selatan, Cilandak, Jakarta Selatan Telp. 021-7515870, Fax. 021-7691108 3 Manajemen Informatika, AMIK Wahana Mandiri Jl. Cabe Raya No. 51 Pondok Cabe Pamulang Tangerang,” *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 9, no. 1, pp. 29–47, 2016.
- [12] Rosa Ariani Sukamto and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung, Bandung, 2013.
- [13] Rosa Ariani Sukamto and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung, Bandung, 2013.
- [14] N. Saurina, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality,” *J. IPTEK*, vol. 20, no. 1, p. 95, 2016, doi: 10.31284/j.ipitek.2016.v20i1.27.
- [15] A. Aldi, “Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less Augmented Reality Berbasis Android,” *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.25273/doubleclick.v1i1.1312.

- [16] E. P. Senduk, A. Sinsuw, and S. Karouw, "M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality," *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2016, doi: 10.35793/jti.9.1.2016.14929.
- [17] E. Sinduningrum, R. Rosalina, and A. M. Hilda, "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini," *J.SOLMA*, vol. 8, no. 1, p. 142, 2019, doi: 10.29405/solma.v8i1.3151.
- [18] S. W. Eka Prasetya Adhy Sugara, Muhammad Ali Mahmudi, "APLIKASI PENGENALAN PROFESI PEKERJAAN BAGI ANAK USIA DINI BERBASIS AUGMENTED REALITY," vol. 03, no. 2, pp. 89–96, 2017.
- [19] U. Rusmawan, "Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman." PT Elex Media Komputindo, Jakarta, pp. 70–79, 2019.