

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Subagyo, T. L. A. S., 2015. Pengenalan Rumus Bangun Ruang Matematika Berbasis Augmented Reality. *Prosding SNATIF*, pp. 29-32.
- Airlangga, D., n.d. Membangun Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia dengan Kemampuan Text To Speech Berbasis Windows Phone.
- Anang Pramono, M. D. S., 2019. Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. *INTENSIF*, pp. 54-68.
- Arbi Haza Nasution, Y. R. S. N. R. M., 2019. Mesin Penerjemah Interaktif dengan Animasi 3D Berbasis Augmented Reality. *IT Journal Reasearch and Development (ITJRD)*, Volume IV, pp. 29-39.
- Dian Maharani, R. E. A. J., 2019. Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Korea (Hangul). *Jurnal Rekursif*, Volume VII, pp. 77-90.
- Irfansyah, J., 2017. Media Pembelajaran Pengenalan Hewan untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JIEET*, Volume I, pp. 9-17.
- Kusuma, S. D. Y., 2018. Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya dengan Menggunakan Marker Based Tracking. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, pp. 33-38.
- Nurul Huda, F. P., 2017. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Berbasis Augmented Reality. *Jurnal SISFOKOM*, pp. 116-120.
- Oktaviano Koalu, S. R. U. A. S., 2019. Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Bahasa Tountemboan Menggunakan Speech Recognition. *Jurnal Teknik Informatika*, Volume XIV.
- Prita Haryani, J. T., 2017. Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal SIMETRIS*, Volume VIII, pp. 807-812.
- Suharso, A., 2012. Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality. *Solusi*, Volume XI, pp. 1-11.
- Vivere Hartadhianty, A. H. M. S., 2018. Implementasi Teknologi Speech To Text pada Perangkat Lunak Edukatif Pengenalan Nama Hewan Berbasis Sistem Operasi Android. *TRANSIENT*, Volume VII, pp. 658-663.

Yohanes Dianrizkita, H. S. H. A., 2018. Analisa Perbandingan Metode Marker Based dan Markerless Augmented Reality pada Bangun Ruang. *Jurnal SimanteC*, VI(121-128).