

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, U. M., Wibawanto, H., & Nastiti, A. L. (2019). *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3D*.
- Baenchler, O., & Greer, X. (2020). *Blender 3D Printing by Example (second edi)*. Packt Publishing Ltd. <https://www.packtpub.com>.
- Firly. (2019). *Android Application Development for Rookies with Database*.
- Harahap, P., & Nasution, K. R. (2021). Perancangan Terrarium With Automatic Controller Berbasis Arduino For Baby Tortoise Geochlone Sulcata. *Seminar Nasional Teknologi* ..., 34–44. <http://jurnal.ceredindonesia.or.id/index.php/sintesa/article/view/199>
- Ismawan, K., Sularsa, A., Insanudin, E., Ilmu, F., & Universitas, T. (2020). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA*. 6(2), 4283–4290.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*.
- Karisman, A., Wulandari, F., Adipraja, R., Tinggi, S., Multimedia, T., Abditama, C., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., Multimedia, T., Abditama, C., & Keras, P. (2019). *Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android*. 6(1), 18–30.
- Kristian, M., Fitri, I., & Gunaryati, A. (2020). *Implementation of Augmented Reality for Introduction To Android Based Mammalian Animals Using The Marker Based Tracking Method*. 03(01), 1–6.
- Kusumastuti, R., & Waluyo, I. (2013). PENGARUH MOTIVASI DAN PENGETAHUAN UU NO.5 TAHUN 2011 TENTANG AKUNTAN PUBLIK TERHADAP MINAT MAHASISWA AKUNTANSI MENGIKUTI PENDIDIKAN PROFESI AKUNTANSI (PPAk). *Nominal, Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 2(2), 1–30. <https://doi.org/10.21831/nominal.v2i2.1662>
- Maharani, D., Efendi, R., & Johar, A. (2019). *PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN AKSARA KOREA*. 7(1), 77–90.
- Rahmadhi, A., Rahmadhi, A., Yani, D., Tanjung, H., Teknik, J., Universitas, I., Utama, P., Jurusan, D., Informatika, T., Potensi, U., Utama, U. P., & Melayu, A. (2020). Perancangan Aplikasi Belajar Membaca Dan Menulis Aksara Arab Melayu Berbasis Android. *Jurnal FTIK*, 1(1), 829–843.
- Roza, E. (2017). Aksara Arab-Melayu di Nusantara dan Sumbangsihnya dalam Pengembangan Khazanah Intelektual. *Jurnal Peradaban Islam*, 13(1), 177–204.
- Rusmawan, U. (2020). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*.
- Suardi, M., & Djemedi, D. (2020). Penerapan Teknik Isometric Art dan Digital Imaging untuk Storytelling dengan Data Visualization. *Jurnal KomtekInfo*, 7(4), 256–259. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v7i4.86>
- Wicaksana, R. A., & Pangaribuan, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet dengan Teknologi Augmented Reality

Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 3(3), 21–30.