

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Noviyanto, “Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk untuk Anak Berbasis Multimedia dan Game Interaktif,” *J. Inform.*, 2008.
- [2] M. Rahmattullah, “PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR,” *PENGARUH Pemanfaat. MEDIA PEMBELAJARAN Film ANIMASI TERHADAP Has. BELAJAR*, 2011.
- [3] D. Indra, “Prototype Aplikasi Mobile Belajar Tajwid Berbasis Collaborative Learning,” 2013.
- [4] Amikamiya, “Asal Usul IQRO,” 2017. [Online]. Available: <https://www.kaskus.co.id/thread/58afdd6b5074100b028b4569/asal-usul-buku-iqra-yang-pernah-jadi-anak-tpa-masuk/>.
- [5] K. Teguh Martono, “Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer,” *J. Sist. Komput.*, 2011.
- [6] M. E. Apriyani, M. Huda, and S. Prasetyaningsih, “Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah,” *J. INFOTEL - Inform. Telekomun. Elektron.*, 2016, doi: 10.20895/infotel.v8i1.54.
- [7] S. L. B. Ginting and F. Sofyan, “APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN METODE BASED MARKER AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, 2017, doi: 10.34010/miu.v15i2.554.
- [8] E. Purwanto, “Cerita Dibalik Software 3D Blender,” 2014.
- [9] CloudHouse, “Mengenal Lebih Dekat Unity3D,” *1/7/2017*, 2017. [Online]. Available: <https://idcloudhost.com/mengenal-lebih-dekat-tentang-unity3d-game-engine-pembuat-game-3d/>.
- [10] WahyuPJJL, “Mengenal apa itu Unity3D,” *12/07/2018*, 2018. [Online].

Available: <https://eventkampus.com/blog/detail/1474/apa-itu-unity-3d>.

- [11] X. B. N. N. Deybi W. E. Sede, Alicia A. E. Sinsuw, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Online Kapal Laut Berbasis Android,” *J. Tek. Inform.*, 2015.
- [12] J. Paredes and A. Simonetti, “Vuforia v1.5 SDK. Analysis and evaluation of capabilities,” *Univ. Politec. Catalunya*, 2013.