

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Robby, G., Tandra, A., Susanto, I., Harefa, J., & Chowanda, A. (2019). Implementation of optical character recognition using tesseract with the javanese script target in android application. *Procedia Computer Science*, 157, 499–505. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.006>

Ageng Setiyanto, N., Sandjaya, L., & Haryanto, H. (2016). Model Antarmuka Augmented Reality Interaktif Menggunakan Appreciative Learning Dalam Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa. *Techno.Com*, 15(1), 77–83.

Ardiyani, D. R. (2013). *Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Model Quantum Learning Dengan Media Kartu Kata Siswa Kelas Iiia Sdn Petompon 02 Semarang*. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.

Cieza, E., & Lujan, D. (2018). Educational Mobile Application of Augmented Reality Based on Markers to Improve the Learning of Vowel Usage and Numbers for Children of a Kindergarten in Trujillo. *Procedia Computer Science*, 130, 352–358. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.04.051>

Irawan, A., Permana, R., Kom, S., Kom, M., Putra, M. R., Kom, S., & Kom, M. (2019). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA MINANG DI SDN 01. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 26(26), 12–21.

Kusuma, F. E. E., Setyawan, M. B., & Zulkarnain, I. A. (2019). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Jawa Di Sdn 1 Sidorejo Ponorogo. *Komputek*, 3(1), 61–66. <https://doi.org/10.24269/jkt.v3i1.203>

Kwik, F., & Bahana, R. (2015). Using Augmented Reality to

Enhance Aetherpet, a Prototype of a Social Game. *Procedia Computer Science*, 59(Iccsci), 282–290.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.07.566>

Pelealu, B. N., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Mobile Augmented Reality untuk Membantu Pembelajaran Anak dalam Membaca, Menulis, dan Berhitung. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1492–1499.

Purnomo, A. (2018). APLIKASI EDUKASI AKSARA JAWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID. In *ARTIKEL SKRIPSI* (Vol. 10, Issue 2). Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Putra, A. W. (2015). *Vuforia – SDK Canggih Untuk Wujudkan Aplikasi dan Game Dengan Teknologi Augmented Reality*.
<https://teknojurnal.com/vuforia/>

Saputra, A. W., Susano, A., & Astuti, P. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Hardware Komputer Berbasis Teknologi Augmented Reality dengan Menggunakan Android. *Faktor Exacta*, 11(4), 310.
<https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i4.3100>

Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95. <https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>

Sinicki, A. (2019). *Unity Untuk Pengembangan Game Android*. Penerbit ANDI.

Sugiyono. (2014). Bab Iii Metode Penelitian a. *METODE PENELITIAN ILMIAH*, 84, 116.
<http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>