

DAFTAR PUSTAKA

- A, H. (2013). *BAB I PENDAHULUAN*.
- Azuma. (1997). Augmented Reality. 7-53.
- Brian. (2009). Augmented Reality. 7-53.
- Fernando. (2013). Augmented Reality. 7-53.
- Lukman, S., & Noor, S. A. (2014). PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA KELAS IV DI SD NEGERI SRONDOL WETAN 04 BANYUMANIK SEMARANG. *Jurnal Teknologi*, 8(2), 1-8.
- M, B. (2011). Augmented Reality.
- Migram, P., Fumio, & Kishino. (1994). Augmented Reality.
- Nawawi, & Martini. (1992). metode penelitian. *bab III*, 74.
- Nazir. (1988). Metode Penelitian.
- Noor, S. A., Lukman, S., & Hanny, H. (2016). MODEL ANTARMUKA AUGMENTED REALITY INTERAKTIF MENGGUNAKAN APPRECIATIVE LEARNING DALAM APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA JAWA. *Techno.COM*, 15(1), 77-83.
- Pressman. (2012). Metode Perancangan.
- Setia, W. (2015). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA PADA ANAK. *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104-111.
- Shapiro. (2001). Augmented Reality. 7-53.
- Sugiyono. (2012). metode pengumpulan data. *metode pengumpulan data*, 291.