

Daftar Pustaka

- [1] S. Guritno and U. Rahardja, *Theory and Application of IT Research: Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. ANDI, 2011.
- [2] R. S. Ernawati, E. W. Hidayat, and A. Rahmatulloh, “Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 512–523, 2018.
- [3] A. A. Restuloh, S. D. Budiwati, and T. D. Tambunan, “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda Berbasis Android Di Smpn1 Cileunyi Sundanise Language Learning Application Based on Android in Smpn 1 Cileunyi,” vol. 3, no. 2, pp. 755–780, 2017.
- [4] U. A. D. Idin Baidillah, G. G. Oman Abdurahman, Tedi Permadi, H. S. P. Agus Suherman, Taufik Ampera, and D. S. Dian Tresna Nugraha, “Direktori Aksara Sunda untuk Unicode,” 2008.
- [5] S. Wardani, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak,” vol. 5, no. November, 2015.
- [6] E. Ardianto and W. Hadikurniawati, “Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender,” vol. 17, no. 2, pp. 107–117, 2012.
- [7] A. A. B. Prasetyanto, “Analisis dan Perancangan 3D modeling Karakter dan Backgroun Game The Hero OF Majapahit Menggunakan metode Subdivision & digital sclupting,” Yogyakarta, 2014.
- [8] A. G. Ginanjar, “Perancangan dan Pembuatan konsep karakter 3D robot polisi indonesia dengan Teknik render realistik menggunakan engine V-ray pada softwere 3D-maxs,” Yogyakarta, 2015.
- [9] P. Candi, “Analisa dan Perancangan 3D Candi Cetho Menggunakan Metode Polygonal Modeling,” vol. 5, pp. 22–32, 2016.
- [10] E. Rusnandi, H. Sujadi, E. Fibriyany, and N. Fauzyah, “Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar,” 1998.
- [11] M. Yaumi, *Action Research: Teori, model dan aplikasinya*. Prenada Media, 2016.