

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Mursid and E. Yulia, “Pengembangan pembelajaran dalam teknologi pendidikan di era ri 4.0,” *Pros. Semin. Nas. Teknol. Pendidik. Peran Teknol. Pendidik. Dalam Mengembangkan Dan Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik Di Era Revolusi Ind. 4.0*, pp. 35–42, 2019.
- [2] Y. Oktavia *et al.*, “Pembinaan Budaya Literasi Berbasis Android Untuk,” vol. 3, pp. 90–100, 2019.
- [3] U. Usmaedi, P. Y. Fatmawati, and A. Karisman, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar,” *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 6, no. 2, pp. 489–499, 2020, doi: 10.31949/educatio.v6i2.595.
- [4] Taofik Muhammad and Nurfitriani Meiliana, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Taofik Muhammad, & Nurfitriani Meiliana. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dan Location Based Service. INFOTECH Journal, 5(1), 1–7. http,” *INFOTECH J.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [5] I. D. Kurniawati and S.- Nita, “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa,” *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, p. 68, 2018, doi: 10.25273/doubleclick.v1i2.1540.
- [6] T. Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [7] S. Ammade, M. Mahmud, B. Jabu, and S. Tahmir, “Integrating Technology in English Language Teaching: Global Experiences and Lessons for Indonesia,” *Int. J. English Linguist.*, vol. 8, no. 6, p. 107, 2018, doi: 10.5539/ijel.v8n6p107.
- [8] Y. S. Dana Kurniawan, Susilaningsih, “Pengembangan Media Obyek 3 Dimensi Digital Vacuum Circuit Breaker Memanfaatkan Piramida Hologram,” *Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 16–22, 2019.
- [9] A. Nugroho, D. R. Lazuardi, and S. Murti, “Pengembangan Bahan Ajar Lks Menulis Pantun Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas Vii Smp Xaverius Tugumulyo,” *KEMBARA J. Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 5, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.22219/kembara.vol5.no1.1-12.
- [10] N. M. Haq, “Augmented Reality Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis Android,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 100–108, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.229.

- [11] D. S. Laksono, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Android Sebagai Media Pembelajaran Huruf Aksara Jawa Bagi Anak Didik Setingkat Sltip,” *Ubiquitous Comput. its Appl. J.*, vol. 1, pp. 67–80, 2018, doi: 10.51804/ucaiaj.v1i1.67-80.
- [12] V. Chairina, “Kedudukan Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Pengantar Dalam Dunia Pendidikan,” pp. 354–364, 2019, doi: 10.31227/osf.io/xdqjg.
- [13] S. Ahdan, A. Thyo Priandika, F. Andhika, and F. Shely Amalia, “Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media for Basic Techniques of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology,” *Education*, vol. 8, no. 3, pp. 1–16, 2020.
- [14] M. F. Mokodompit, S. D. E. Paturusi, and V. Tulenan, “Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar,” *J. Tek. Inform.*, vol. 16, no. 2, pp. 121–128, 2021.
- [15] M. Afdal, M. Irsyad, and F. Yanto, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Lapisan Permukaan Bumi Berbasis 3D,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2018.
- [16] Y. Yusran, “Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web,” *Edik Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 7–14, 2020, doi: 10.22202/ei.2020.v6i2.3980.
- [17] M. Tabrani and I. Rezqy Aghniya, “Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 1, pp. 44–53, 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i1.65.
- [18] T. Wulandari and S. Nurmiati, “Rancang Bangun Sistem Pemesanan Wedding Organizer Menggunakan Metode Rad di Shofia Ahmad Wedding,” *J. Rekasaya Inf.*, vol. 11, no. 69, pp. 79–85, 2022.
- [19] N. Luh Putri Ari Wedayanti, N. Kadek Ayu Wirdiani, and I. Ketut Adi Purnawan, “Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing,” *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 7, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.24843/jim.2019.v07.i02.p03.
- [20] M. S. Tuloli, R. Patalangi, and R. Takdir, “Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS,” *Jambura J. Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 13–26, 2022, doi: 10.37905/jji.v4i1.13411.