

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. A. Thariq *dkk.*, “Sosialisasi Pentingnya Menguasai Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa,” *Darma Bakti Teuku Umar darmabakti@utu.ac.id*, vol. 2, no. 2, 2020.
- [2] EF Education First, “Daftar peringkat terbesar berdasarkan kemampuan bahasa Inggris di negara dan wilayah terbesar dunia,” EF Education First.
- [3] H. P. A. N. , S. H. Rachmadonna Shinta Daulay, “Manfaat Teknologi Smartphone Di Kalangan Pelajar Sebagai Akses Pembelajaran Di Masa Pandemi Corona-19,” Sumatera Utara, 2020.
- [4] “Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021,” 2021.
- [5] D. Nurmanto, “Pemanfaatan Augmented Reality dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” Bandarlampung, 2020. [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [6] U. Usmaedi, P. Y. Fatmawati, dan A. Karisman, “Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 6, no. 2, hlm. 489–499, Nov 2020, doi: 10.31949/educatio.v6i2.595.
- [7] Mohammad Fitra Mokodompit, Sary D.E. Paturusi, dan Virginia Tulenan, “Augmented Reality Applications For Learning English In Elementary School Children,” *Teknik Informatika*, vol. vol 16, no. April-June 2021, hlm. 121–128, 2021.
- [8] D. M. Ismawanti, H. W. Utomo, dan G. F. Fitriana, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 8, no. 6, hlm. 315, Des 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3692.
- [9] A. A. Mahfudh, S. Nur’aini, N. C. H. Wibowo, dan C. Kusnanto, “Aplikasi Media Pembelajaran Klasifikasi Hewan Vertebrata Menggunakan Augmented Reality Dengan Marker Based,” *Walisono Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 2, hlm. 95–103, Nov 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.2.12740.
- [10] Kadek Mahada Putra, Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa, dan Putu Satwika, “Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality ‘PRIARMIKA,’” *Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, vol. 4, Des 2020.

- [11] A. Rauf dan A. T. Prastowo, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan PKL Siswa (Studi Kasus SMK N 1 Terbanggi Besar)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 3, hlm. 26, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [12] N. I. Aprilia dkk., "Rancang Bangun Aplikasi Elearning," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 2, no. 1, 2020.
- [13] O. : Rohani, S Ag, dan M. Pd, "Media pembelajaran," Sumatra Utara, 2020.
- [14] F. Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0".
- [15] P. A. Thariq dkk., "Sosialisasi Pentingnya Menguasai Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa," *Darma Bakti Teuku Umar darmabakti@utu.ac.id*, vol. 2, no. 2, 2020.
- [16] W. Widyaningrum dan E. Sondari, "Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru di Abad 21 melalui Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris," 2019. [Daring]. Tersedia pada: [www.e-journal.metrouniv.ac.id](http://www.e-journal.metrouniv.ac.id)
- [17] V. , R. R. , & H. N. Fromkin, *An Introduction to Language*. New York: Avon Books, 1990.
- [18] M. Billingham, "Grand Challenges for Augmented Reality," *Front Virtual Real*, vol. 2, Mar 2021, doi: 10.3389/frvir.2021.578080.
- [19] R. Firdanu, S. Achmadi, dan S. A. Wibowo, "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Mengenai Peralatan Konstruksi dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android," 2020.
- [20] M. V. P. S. Vikas Sihag, "A survey of android application and malware hardening," vol. 39, Jan 2021, doi: 100365.
- [21] T. Zebua, B. Nadeak, dan S. Bahagia Sinaga, "Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," *Agustus*, vol. 1, no. 1, hlm. 18–21, 2020.
- [22] D. P. Rohe, "An Optical Test Simulator Based on the Open-Source Blender Software." [Daring]. Tersedia pada: <https://docs.blender.org/>
- [23] T. Hisyam Muhammad Umar dan D. Winarso, "Author: ANALISIS PERBANDINGAN TEKNIK 3D RENDERING CYCLES DAN EEVEE PADA SOFTWARE BLENDER," *Fasilkom*, vol. 10, no. 1, hlm. 11–19, 2020.
- [24] A. D. P. A. S. Aditya Fajar Ramadhan, "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. Vol. 2, no.2, hlm. 24–31, 2021.

- [25] I. Rohmawati dan I. Menarianti, "Pengembangan Game Edukasi tentang Budaya Nusantara 'Tanara' Menggunakan Unity 3D Berbasis Android," 2019. [Daring]. Tersedia pada: <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- [26] M. Sarosa, A. Chalim, S. Suhari, Z. Sari, dan H. B. Hakim, "Developing augmented reality based application for character education using unity with Vuforia SDK," dalam *Journal of Physics: Conference Series*, Institute of Physics Publishing, Nov 2019. doi: 10.1088/1742-6596/1375/1/012035.
- [27] R. Rahmat dan N. Noviyanti, "Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender," *JURNAL TIKA*, vol. 5, no. 3, hlm. 86–92, Jan 2021, doi: 10.51179/tika.v5i3.59.
- [28] A. Rustandi, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *Fasilkom*, vol. 11, no. 2, hlm. 57–60, 2021.
- [29] Tia Dwi Kurnia, Cica Lati, Habibah Fauziah, dan Agus Trihanton, "Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, vol. 1, no. 1, hlm. 516–525, 2019.
- [30] Y. Dwi Wijaya dan M. Wardah Astuti, "PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS BLACKBOX TESTING OF PT INKA (PERSERO) EMPLOYEE PERFORMANCE ASSESSMENT INFORMATION SYSTEM BASED ON EQUIVALENCE PARTITIONS," *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, vol. 4, hlm. 2021.
- [31] N. Safarati, "GENTA MULIA DAMPAK PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA SELAMA PANDEMIC COVID 19," vol. 1, 2021.
- [32] A. W. Prayugha dan F. Zuli, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING," *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik LIMIT'S*, vol. 16, no. 2.
- [33] H. Arifin dan M. Azrino Gustalika, "Jusim : Jurnal Sistem Informasi Musi Rawas Havid Arifin," 2024.
- [34] Y. Dwi Wijaya dan M. Wardah Astuti, "PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS BLACKBOX TESTING OF PT INKA (PERSERO) EMPLOYEE PERFORMANCE ASSESSMENT INFORMATION SYSTEM BASED ON EQUIVALENCE PARTITIONS," *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, vol. 4, hlm. 2021.

- [35] N. Luh, P. Susantini, dan R. Kristiantari, “Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3, hlm. 439–448, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>