

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. An, N. Rabbany, and H. Suwandi, "Pembangunan Aplikasi Mobile Augmented Reality Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 5 Dan 6 Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri Pasar Lama 3 Banjarmasin)," *J. Informatics*, vol. VIII, no. 2, pp. 2338–9834, 2021.
- [2] * Fairus, S. Munir, and F. S. Munir, "Pengembangan media pembelajaran bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar dengan berbantuan teknologi augmented reality berbasis android," *J. Bhs. dan Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 174–189, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i4.685>
- [3] A. Winda Sari, Teti Rostikawati, and Ratih Purnamasari, "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran 1 Subtema Keteraturan Yang Menajubkan," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 9, no. 04, pp. 551–561, 2023, doi: 10.36989/didaktik.v9i04.1606.
- [4] I. K. Putri, D. W. Wibowo, and L. Saputri, "Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Augmented Reality dan Voice Recognition Benda Rumah dengan Bahasa Inggris," *J. Sist. Dan Inform.*, vol. 16, no. 1, pp. 52–58, 2021.
- [5] U. E. Unggul, "Pengertian Media Pembelajaran," 06/12/2022. Accessed: Aug. 21, 2024. [Online]. Available: <https://fkip.esaunggul.ac.id/pengertian-media-pembelajaran-dan-perkembangannya-saat-ini/>
- [6] A. Dwi, "Pengertian Media pembelajaran menurut para ahli," 19/08/2023. Accessed: Aug. 21, 2024. [Online]. Available: <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>
- [7] sman15tanjabbarat.sch.id, "JENIS JENIS MEDIA PEMBELAJARAN," 25/02/2024. Accessed: Aug. 21, 2024. [Online]. Available: <https://www.sman15tanjabbarat.sch.id/read/186/jenis-media-pembelajaran-dari-berbagai-sumber>
- [8] R. Nordquist, "No Title," 25/7/2024. Accessed: Aug. 21, 2024. [Online]. Available: <https://www.thoughtco.com/what-is-the-english-language-1690652>
- [9] C. S. D. Kusuma, "Integrasi bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran," *Efisiensi - Kaji. Ilmu Adm.*, vol. 15, no. 2, pp. 43–50, 2019, doi: 10.21831/efisiensi.v15i2.24493.
- [10] S. Nasional and D. Mengabdi, "SENADA :," vol. 04, no. 01, pp. 10–19, 2023.
- [11] P. NUGRAHA, "Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web Pada Sma Mardiyuana," *Academia.Edu*, vol. 3, pp. 98–113, 2023, [Online]. Available: https://www.academia.edu/download/57561989/Tugas_Akhir.pdf
- [12] R. jagoan Hosting, "Gambar Use Case," 06/10/2022. Accessed: Oct. 19, 2024. [Online]. Available: <https://www.jagoanhosting.com/blog/use-case-diagram/>

- [13] L. P. Dewi, U. Indahyanti, and Y. H. S, “Pemodelan Proses Bisnis Menggunakan Activity Diagram Uml Dan Bpmn (Studi Kasus Frs Online),” *Informatika*, pp. 1–9, 2021.
- [14] A. Gutama, A. Arwan, and L. Fanani, “Pengembangan Kakas Bantu Pembangkitan Kasus Uji pada Model-Based Testing Berdasarkan Activity Diagram,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 9, pp. 8325–8334, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [15] R. Aditya, V. H. Pranatawijaya, and P. B. A. A. Putra, “Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype,” *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–57, 2021.
- [16] B. Walgito, “Pengantar Umum,” *Jakarta: Bulan Bintang*, p. 135, 2024, [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=0RjRNAACAAJ>
- [17] M. A. Lesmana, I. F. Astuti, and A. Septiarini, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Pesawat Udara Berbasis Android,” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 16, no. 2, p. 71, 2021, doi: 10.30872/jim.v16i2.3744.
- [18] I. M. P. P. Wijaya, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia,” *J. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 173–181, 2022, doi: 10.47080/simika.v5i2.2220.
- [19] K. R. P. Reynaldo Yoda Wijaya, “Pembuatan Game Tower Defense Menggunakan Augmented Reality Dengan Unity Engine dan Vuforia pada Android,” *J. Infra Petra*, 2018.
- [20] hendra, “Game Simulator Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Sebagai Media Pembelajaran Interaktif,” *Hendra*, pp. 6–17, 2023, [Online]. Available: <https://repository.widyatama.ac.id/server/api/core/bitstreams/e281c2d3-e2f6-427a-93d6-c3f29148cb61/content>
- [21] R. A. Harlanto, “Fitur fitur unity,” 16/07/2020. Accessed: Aug. 25, 2024. [Online]. Available: <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d>
- [22] Unity Technologies, “Unity Asset Store,” Unity Asset Store. Accessed: Oct. 17, 2024. [Online]. Available: <https://docs.unity3d.com/560/Documentation/Manual/AssetStore.html>
- [23] V. S. Microsoft, “Pengertian Visual Studio Code,” 18/04/2024. Accessed: Oct. 17, 2024. [Online]. Available: <https://visualstudio.microsoft.com/>
- [24] Github, “Visual Studio Code,” 18/04/2018. Accessed: Oct. 17, 2024. [Online]. Available: <https://github.com/microsoft/vscode>
- [25] E. Santi, “Fitur Penting VS Code,” 20/04/2024. Accessed: Oct. 17, 2024. [Online]. Available: <https://idwebhost.com/blog/vscode-adalah/#:~:text=Fitur utama dari Visual Code,Auto Save serta Hot Exit>
- [26] T. Filus, “C# Pengertian,” 28/01/2017. Accessed: Oct. 17, 2024. [Online]. Available: <https://www.codepolitan.com/blog/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b/>
- [27] A. Putri, “Bahasa Pemrograman C#,” 28/06/2023. Accessed: Oct. 17, 2024. [Online]. Available: <https://danacita.co.id/blog/bahasa-pemrograman-c->

penjelasan-untuk-pemula/

- [28] I. P. Sari, A.-K. Al-Khowarizmi, M. Saragih, A. H. Hazidar, and A. A. Manurung, “Perancangan Sistem Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Virtual Reality dan Augmented Reality,” *sudo J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 61–67, 2023, doi: 10.56211/sudo.v2i2.249.
- [29] R. Sulistiyaningsih, D. S. Rakhmanto, I. Kurniawan, and N. Fadhilah, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris,” *Refleks. Edukatika J. Ilm. Kependidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 257–265, 2021, doi: 10.24176/re.v11i2.5589.
- [30] A. Nugroho and B. A. Pramono, “Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang,” *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [31] E. N. Qorimah and S. Utama, “Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2055–2060, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2348.
- [32] 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, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/33197/32388>
- [33] R. Setiawan, “Metode SDLC Dalam Pengembangan Software,” 28/07/2021. Accessed: Sep. 16, 2024. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/metode-sdlc/>

