

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Y. H. M. U. P. Kholid Fathoni, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris," *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, vol. 4, no. 1, pp. 73- 80, 2020.
- [2] L. F. P. Nor Nashirah Nor Mahadzir, "The Use of Augmented Reality Pop-Up Book to Increase Motivation in English Language Learning For National Primary School," *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, vol. 1, no. 1, pp. 26-38, 2013.
- [3] D. S. C. Saputri, "Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar," *JUTISI*, vol. 6, no. 1, pp. 1357-1366, 2017.
- [4] T. W. H. E. K. Yasin Efendi, "Penerapan Teknologi AR (AUGMENTED REALITY) Pada Pembelajaran Energi Angin Kelas IV SD Di Rumah Pintar Al-Barokah," *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 29-47, 2016.
- [5] F. S. I.M. Astra, "The Development of a Physics Knowledge Enrichment Book "Optical Instrument Equipped with Augmented Reality" to," *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1, no. 1013, p. 2, 2018.
- [6] P. Barker, *Designing Interactive Learning*, United Kingdom: Kluwer Academic Publishers, 2017, pp. 1-30.
- [7] H. U. Kaltsum, "Bahasa Inggris Dalam Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar," *The 3rd University Research Colloquium*, vol. 1, no. 2407-9189, p. 276, 2016.
- [8] L. Hakim, "Analisis Perbedaan Antara Kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013," *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, vol. 17, no. 2, p. 287, 2017.
- [9] M. A. S. A. S. M. Agus Muhyidin, "Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *DIGIT*, vol. 10, no. 2, p. 210, 2020.
- [10] R. S. S. M. R. Mira Ziveria, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU," *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, p. 5, 2020.
- [11] J. Enterprise, "Memulai Blender," in *Blender Untuk Pemula*, Jakarta, Elex Media Komputindo, 2016, p. 1.

- [12] G. P. M. B. S. Muhammad Arif Idris, “Perancangan UI/UX Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design),” vol. 2,no. 1, p. 4, 2021.
- [13] T. W. R. S. Riyadi J. Iskandar, “Penggunaan Unity Dan Penerapan Algoritma A*Pada Aplikasi Escape Room Berbasis Android,” *INTEKSIS*, vol. 7, no. 2, p. 43, 2020.
- [14] R. K. K. Muhammad Susilo, “Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall,” *InfoTekJar*, vol. 2, no. 2, p. 100, 2018.