

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R. N., Putra Kharisma, A., & Wardhono, W. S. (2019). Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan dalam Bahasa Inggris Menggunakan Speech Recognition (Studi Kasus : RA Al-Mawaddah). *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6989–6996.
- Arifitama, B. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto, H. M. (2005). *Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, A. (2008). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Malabay. (2018). Model Rancangan Pembelajaran Aktif, Kreatif Dan Inovatif Dengan Pendekatan Unified Modeling Language. *Jurnal Ilmu Komputer Vol 15 No 1, 15*, 81–82.
- Mubaraq, M. R., Kurniawan, H., & Saleh, A. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android. *It (Informatic Technique) Journal*, 6(1), 89. <https://doi.org/10.22303/it.6.1.2018.89-98>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Mulyadi. (2007). *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Rusmani, D. (1999). *Mengenal Teknik Elektronika*. Bandung: Pionir Jaya.
- Safaat, N. (2014). *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sudjatha, W., & Wisaniyasa, N. W. (2017). Fisiologi dan teknologi pascapanen. In *Udayana University Press*.
- Supardi, Y. (2015). *Belajar Coding Android Bagi Pemula*. Jakarta: PT. Eka Media Komputindo.
- Ukkas, M. I. A., Cahyadi, D., & Nurabdiansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Bahasa

Inggris Interaktif Pictionary. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 6(1), 1.  
<https://doi.org/10.26858/tanra.v6i1.9949>

Uno, H. B. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zaki, A., Winarno, E., & Community, S. (2016). *Animasi Karakter dengan Blender dan Unity*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.