

## DAFTAR PUSTAKA

- Angreany F., S. Saud. 2017. "Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar". Dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. 1 (2). Hal. 138-146.
- Arya Sujati, D., R.R Isnanto, K.T Martono. 2016. "Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Satelit NASA dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android". Dalam *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. 4 (2). Hal. 249-258.
- Christy, J. 2016. *Implementasi Augmented Reality dalam Pemilihan Menu Makanan dan Minuman Sesuai Selera Pemesan*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara. Medan.
- Chrysilla Tijono, R., R.R Isnanto, K.T Martono. 2015. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Sarana Promosi Produk Sarana Sejahtera Wilson's Office Chairs Berbasis Android". Dalam *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. 3 (4). Hal. 493-502.
- Dewangga, V., T. Rizaldi, F.E Purnomo. 2017. *Implementasi Aplikasi Multimedia Flowchart untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa SD Negeri Rejoagung. Seminar Nasional Hasil Penelitian*. Politeknik Negeri Jember.
- Idrus, A., Yudherta A. 2016. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media dalam Meningkatkan Pemahaman Teks Bacaan". Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 18 (3). Hal. 140-155.
- Kustanti, D. 2017. "Problematika Budaya Berbicara Bahasa Inggris". Dalam *Jurnal at-Tsaqafa*. 14 (01).
- Marlianingsih, N. 2016. "Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud". Dalam *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 3 (2). Hal. 133-140.
- Megawati, F. 2016. "Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif". Dalam *Jurnal Pedagogia*. 5 (2). Hal. 147-156.

Quraish, R. Kridalukmana, K.T Martono. “Buku Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android”. Dalam *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. 4 (1). Hal. 102-108.

Rahman, A., Ernawati, F.F Coastrea. 2014. “Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android”. Dalam *Jurnal Rekursif*. 2 (2). Hal. 63-71.

Vuforia Developer Library. 2018. Optimizing Target Detection and Tracking Stability. <https://library.vuforia.com/content/vuforia-library/en/articles/Solution/Optimizing-Target-Detection-and-Tracking-Stability.html> [21 Februari 2019]