

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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.
- [2] 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.
- [3] Idrus, A., Yudherta A. 2016. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media dalam Meningkatkan Pemahaman Teks Bacaan". Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 18 (3). Hal. 140-155.
- [4] Megawati, F. 2016. "Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif". Dalam *Jurnal Pedagogia*. 5 (2). Hal. 147-156.
- [5] 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.
- [6] Kustijono, Rudy dan M. Ali Alfian. "Pengembangan Software Fisika Berbasis Android Sebagai Media Belajar Listrik Dinamis". Dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*. 3 (2). Hal. 133-140.
- [7] 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.
- [8] Raharja, Tedja M. 2013. "Analisis Penerapan *Augmented Reality* Dalam Perancangan Sistem Katalog Design Perumahan CV. Raft Origin". Dalam *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. 4 (1). Hal. 147-156.