

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. (2017). Sejarah perkembangan *android*. Sistem Informasi. Retrieved from <https://docplayer.info/52293016-Sejarah-perkembangan-android.html>
- Arifitama, B. (2017). *Augmented reality*. Yogyakarta: Andi.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGratinde Persada.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385. Doi: <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Brooke, Jhon. (1996). SUS-A Quick and dirty usability scale. Beaconsfield : Redhatch Consulting Ltd.
- Buchori, A., & Yusuf, M. I. (2014). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis kocerin (kotak cerdas interaktif) dengan menggunakan model discovery learning di smp. $\delta E L T \Delta$, 2(1), 17-29. Retrieved from <https://jurnal.unikal.ac.id/index.php/Delta/article/download/470/432>
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43. Retrieved from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/download/2095/1584>
- David, Assaf Ben (2011). Mobile Application Testing (Best Practices to Ensure Quality). Amdocs. Retrieved from <https://docplayer.net/7734328-Mobile-application-testing.html>
- Fauzy, A. (2014). Android merupakan sistem operasi yang digunakan untuk perangkat mobile. Fakultas Teknik. Retrieved from http://repository.ump.ac.id/2748/3/BAB%20II_AFRIDA%20NUR%20FAUZY_TI%2714.pdf
- Hamdi, S., & Abadi, A. M. (2014). Pengaruh motivasi self-efficacy dan latar belakang pendidikan terhadap prestasi matematika mahasiswa PGSD STKIP-H DAN PGMI IAIH. *Jurnal riset pendidikan matematika*, 1(1), 77-87. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/viewFile/2666/2219>
- Hanafi, M. R. (2015) Analisis dan perancangan aplikasi geometra, media pembelajaran geometri mata pelajaran matematika berbasis android menggunakan teknologi augmented reality. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas

- Teknik, Universitas UNY. Retrieved from <https://docplayer.info/57174353-Analisis-dan-perancangan-aplikasi-geometra-media-pembelajaran-geometri-mata-pelajaran-matematika-berbasis-android-menggunakan-teknologi.html>
- ISO. (2011). System and Software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE). Retrieved from <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso-iec:25010:ed1:v1:en>.
- Layali, S dan Kartika, I. (2015). Pengembangan Alat Pratikum Termodinamika Berbasis Problem Based Learning Bagi Peserta Didik SMA/MA Kelas XI. Retrieved from <https://docplayer.info/47884414-Sahar-layali-2-ika-kartika-1.html>.
- Lund, A.M. (2001) *Measuring Usability with the Use Questionnaire*. *STC Usability SIG News letter*, 8:2. Retrieved from <https://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE>
- Lyu, M. R. (2012). Digital Interactive Game Interface Table Apps for Ipad. *Jurnal Penelitian*. The Chinese University of Hongkong. Retrieved from https://www.cse.cuhk.edu.hk/lyu/_media/students/fyp_ver1.1.pdf?id=students%3Afyp&cache=cache.
- Mareta, A. (2015). Implementasi media ajar bangun ruang berbasis augmented reality pada SMPN 2 Selomerto Kabupaten Wonosobo. Program Studi Teknik Elektro. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Retrieved from <https://lib.unnes.ac.id/22623/1/5302410090-S.pdf>.
- McHugh, M. L. (2012). Interrater Reliability: The Kappa Statistic. *The journal of Croatian Society of Medical*: 276-282. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3900052/>
- Miguel, J.P., Mauricio, D., & Rodríguez, G. (2014). A Review of Software Quality Models for the Evaluation of Software Products. *International Journal of Software Engineering & Applications* 5 (6): 31–53. Retrieved from <https://doi.org/10.5121/ijsea.2014.5603>.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Pramudita, D. A. (2015). Pengembangan aplikasi Artopeng sebagai media pengenalan topeng adat di museum Sonobudoyo dengan teknologi augmented reality. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas UNY. Retrieved from

https://eprints.uny.ac.id/33052/1/Dias%20Aziz%20pramudita_11520241033.pdf

- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach Seventh Edition*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc. Retrieved from http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/RPL7th_ed_software_engineering_a_practitioners_approach_by_roger_s._pressman_.pdf
- Putra, M. T. M., Sari, A. K., & Risnasari, M. (2018). Pengembangan game educative berbasis android pada materi bangun ruang untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal ilmiah edutic*, 5(1), 40-47. Retrieved from <http://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/download/4478/pdf>
- Roedavan, R. (2018). *Unity tutorial game engine*. Bandung: Informatika.
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan media pembelajaran mengenal organ pencernaan manusia menggunakan teknologi augmented reality. *Jurnal buana informatika*, 6(2), 153-162. Doi : <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>
- Sari, P. M. (2013). *Perbedaan hasil belajar menggunakan metode kooperatif dengan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi*. Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Negeri Padang. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/>
- Silva, A., Oliveira, J. C., & Giraldo, G. A. (2003). Introduction to Augmented Reality. *Jurnal Penelitian. LNCC. Brazil*. Retrieved from https://pdfs.semanticscholar.org/d03b/a176e1447d004e402b2851146d5f2466519b.pdf?_ga=2.168262950.62902555.1565237262-890494499.1565237262
- Sriyanti, I. (2009). M-Learning: Alternatif Media Pembelajaran di LPTK. Makalah Seminar Nasional Pendidikan. Palembang: FKIP Unsri. Retrieved from <https://docplayer.info/50312965-M-learning-alternatif-media-pembelajaran-di-lptk.html>
- Sudaryono, Guritno, & Rahardja, A. (2011). *Theory and Application of IT Research (Metodologi Penelitian Teknologi Informasi)*. Yogyakarta: Andi. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=15pyDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&ots=fHaivcvfpL&sig=WbwQwt-YC_T_Dp1ENXgM280MI2w&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 1990. *Media pengajaran*. Bandung : CV sinar baru Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suharso, A. (2011). Model pembelajaran interaktif bangun ruang 3d berbasis augmented reality. *Solusi*, 11(24), 1-11. Retrieved from <https://journal.unsika.ac.id/index.php/solusi/article/view/111/115>
- Wardani, S., & Sari, M. W. (2016). Pemanfaatan teknologi augmented reality untuk media pembelajaran pengenalan objek geometri berbasis web. *Jurnal teknologi technoscientia*, 8(2), 187-193. Retrieved from <http://technoscientia.akprind.ac.id/full/vol8no2feb2016/187-193-set.pdf>