

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- A. Puri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pa Materi Wudhu Di Smpn 37 Bandar Lampung., *Sekripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- D. Wulandari., V. Nurcahyawati., dan T. Soebijono. Rancangan Bangun Aplikasi Pengadaan Bahan Baku Produksi Pada UMKM Sablon Garment Surabaya. *Jurnal JSIKA*, **5**(12), 1-4.
- E.K. Hadi., J.N. Fadila., dan F. Nugroho. Perancangan Animasi 3d Dengan Metode Pose To Pose. *Jurnal Nuansa Informatika*, **15**(2), 14-20.
- F.C. Ningrum., D. Suhendra., S. Aryanti., dan A. Saifudin. Pengujian Black Box pada Aplikasi Sisten Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, **4**(4), 125-130.
- Hake, R.R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Dept. of Physics, Indiana University.
- I. Mustaqin., dan N. Kurniawan. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, **1**(1), 36-48.
- Joang, H.R. (2017). *Animasi 3 Dimensi*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Latif. (2015). Implementasi Kriptografi Menggunakan Metode Advanced Encryption Standar (AES) Untuk Pengamanan Data Teks. *Jurnal Ilmiah Mustek Anim*, **4**(2), 163-172.
- L.Y. Sari., dan D. Susanti. (2016). Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme Pada Materi Neurulasi. *Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*. **2**(1), 158-164.
- M. Miftah. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, **2**(1), 1-11.

- M. Tabrani., dan E. Pudjiarti. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Inventori Pt. Oangan Sehat Sejahtera. *Jurnal Inkofar*, 1(2), 30-40.
- N.A. Yensi. (2020). Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika Melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid 19). *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. 5(2), 65-74.
- Nirmalasari., Santiani., dan H.M. Rohmadi. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis. *Jurnal EduSains*, 4(2), 74-89.
- Nurudin, M., Jayanti, W., Saputro, R. D., Saputra, M. P., dan Yulianti, Y. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*. 4(4): 143- 148.
- Pressman, R. S., dan Maxim, B. R. (2015). *Software Engineering A Prtitioner's Approach 8th*. New York: McG raw-Hill Book.
- P. Manurung. (2020). Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
- Sriadhi (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- T. Bayu Kurniawan. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Cafeteria No Caffe Di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Mysql. *Jurnal TIKAR*, 1(2), 192-206.
- T.F. Prihandini., H. Elmunsyah., dan H.a. Rosyid. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2d/3d Kompetensi Keahlian Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi (JITET)*, 1(1), 17-26.
- T. Hidayat., dan M. Muttaqin. (2018). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, 6(1), 25-29.
- T. Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal MISYKAT*, 3(1), 171-187.
- Tim Penyusun (2020). *Pedoman Penulisan Skirpsi*, Medan: Universitas Negeri Medan

Y. Aprilinda., R.Y Endra., F.N Afandi., dan D.S. Lusi. (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*. **11**(2). 124-133.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY