

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbarul, Arif Huda, 2013, 24 Jam Pintar Pemrograman *Android*, ,Yogyakarta: ANDI.
- Alhamid Thalha dan Anufia Budur.2019. Resume: Instrumen Pengumpulan Data. *Ekonomi Islam*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN): Sorong.
- Aprilinda, Yutshi. 2020. Implementasi *Augmented Reality* untuk Media pembelajaran Biologi. Jurnal. STMIK Tunas Bangsa, Bandar Lampung
- Ardiansyah Harahap. 2020. Pemanfaatan *Augmented Reality* (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis *Android*, Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung
- Ariani Sukanto, Rosa. M.Shalahuddin. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika.
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Astato, Kurniawan. 2018. Pemodelan *Use Case* (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. Universitas Brawijaya, Malang.
- Atmajaya Dedi. 2017. Implementasi *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Interaktif. Universitas Muslim Indonesia. Makassar
- Bachtiar, Andriyani. 2014. Analisis *User Interface* media pembelajaran pengenalan kosakata untuk anak tunarungu. Jurnal. Konferensi Nasional Sistem Informasi Makassar.
- Darmawan, Djoko. 2009. Google SketchUp Mudah dan Cepat Menggambar 3 Dimensi. Yogyakarta: ANDI.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media.
- Eka Legya Frannita. 2015. Pengembangan dan Analisis Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis *Augmented Reality* untuk Platform *Android* di SMK YPKK 1 Sleman. Jurnal. Universitas Negeri Yogyakarta
- Fernando, Mario. 2013. “Membuat Aplikasi *Augmented Reality* Menggunakan Vuforia SDK dan *Unity*”. skripsi. Program Studi Teknik Informatika: Universitas Klabat Manado.
- Galih Mahardhika. 2014. Media Pembelajaran Perakitan PC Menggunakan Macromedia Flash kelas X Teknik Komputer dan Jaringan. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Grubert, Jens. 2013. *Augmented Reality for Android Application Development*. Birmingham : Packt Publishing

- Haller, M., Billingham, M., & Thomas, B. 2007. *Emerging Technologies of Augmented Reality Interface and Design*. London: Idea Group Publishing.
- Hake, R.R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Dept. of Physics, Indiana University.
- Hamdani, Rivi. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Kuliah Sistem Digital Di Jurusan Teknik Informatika UNESA*. Universitas Negeri Surabaya.
- Harahap Ahmad. 2020. *Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android*. Jurnal.
- Henrysson, A. 2007. *Bringing Augmented Reality to Mobile Phones*, Department of Science and Technology. Linköpings universitet.
- Ismayani, ani. 2020. *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta. Elex Media Komputindo
- Kadir, Abdul. 2018. *Android Studio – Pemrograman Android dan Database*. Jakarta. Elex Media Komputindo
- Kemp dan Dayton. 1985. dalam kutipan Arsyad . 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perasada.
- Komang, ni. 2014. *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah Dan Pura Goa Gajah*. Bali: STIKOM
- Kurniawan, andre. 2016 . *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3 Dimensi*, PT. Elex Media Komputindo
- Mustika, M., Rampengan, C. G., Sanjaya, R., & Sofyan, S. 2015. *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. *Creative Information Technology Journal*, 2(4), 277-291.
- Munadhi, yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada
- Nurmalasari, Anna & Arissuandi Riska. 2019. *Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis Web Pada PT. United Tractors Pontianak*. *Jurnal Sains dan Manajemen*. ISSN:2338-8161 E-ISSN: 2657-0793. Universitas Bina Sarana Informatika: Pontianak.
- Rahman, R. F., & Haryanto, E. V. 2020. *Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Serangga Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1049-1062.
- Rostina Sundayana. 2014. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.

- Saputra, A. Y. 2017. Pengembangan Desain Media Pembelajaran *Augmented Reality* untuk Komputer pada Konsep Sistem Ekskresi Manusia (Bachelor's thesis).
- Satyaputra, Alfa dan Aritonang, Eva Maulina. 2014, *Beginning Android Programming with ADT Bundle*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Siti Mahmudah. 2017. Pengembangan Game Edukasi 3 Dimensi Finding Treasure sebagai Media Pembelajaran Teknik Animasi 3 Dimensi Untuk Siswa Kelas X Tkj Smk Negeri 1 Ngawen. *Jurnal. Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Sriadhi. 2018. Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran Medan, Universitas Negeri Medan,
- Stefanus M., Fernandes J & Andry. 2020. Pengembangan Aplikasi E Learning Berbasis Web Menggunakan Model *Waterfall* Pada Smk Strada 2 Jakarta. *Jurnal Fasilkom*. pp.1-10. ISSN:2089-3353. Jakarta Utara: Universitas Bunda Mulia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet
- Sujati, D. A., Isnanto, R. R. & Martono, K. T., 2016. Pengembangan Aplikasi Multimedia Untuk Pembelajaran Satelit Astronomi Nasa Dengan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Android*. *Teknologi dan Sistem Komputer*. Universitas Diponegoro
- Sumarni Sri. 2019. *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta: Yogyakarta.
- Umar. 2017. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Institut Agama Islam Negeri Metro
- Viramita, Dhillia.M. 2020. *Peran Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan*. Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang.
- Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana
- Zuliana & Padli, I. 2013. *Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal Di Kota Medan Berbasis Android*. STMIK Potensi Utama: Medan.