

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Indah Pratiwi, 2019. “Efek Program PISA Terhadap Kurikulum Di Indonesia”, Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- [2] Siti Dina Safrianti, 2014. “Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Program Unggulan di MAN”, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- [3] Yudhastara Brian, 2012. “Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Secara Virtual”, Universitas Akademi Manajemen Informatika dan Komputer, Yogyakarta.
- [4] Rahmawati, Suci, 2015. “Simulasi Membuka, Menutup Pintu dan Menghidupkan Mesin Mobil Menggunakan Android”, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang.
- [5] Developer, Android, 2019. “Dasar – Dasar Aplikasi”. <https://developer.android.com/guide/components/fundamentals?hl=id>. (Diakses, 6 Juni 2020)
- [6] Nopembrian, Gia Anugrah dan Puji Susanto. 2014. “Perangkat Lunak 3D Modeling Properti sebagai Media Pemasaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality Bebas Android”. Jurnal Proyek Akhir LPKIA.
- [7] Ardianna Ratnasari, Edy Mulyanto. 2017. “Augmented Reality Struktur dan Fungsi Tumbuhan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Platform Android”. Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.

- [8] Sanni Siltanen, 2012. *“Theory and applications of marker-based augmented”*, Technical Research Centre of Finland.
- [9] Hannah Reuterdaahl , 2014. “Mobile Marker-based Augmented Reality as an Intuitive Instruction Manual, Master’s Degree Project Stockholm”, Sweden.
- [10] M. A. Fischler and R. C. Bolles,1981. “Random sample consensus: A paradigm for model fitting with applications to image analysis and automated cartography,” Commun.
- [11] Borko Furht, 2011. *“Handbook of Augmented Reality”*. Springer.
- [12] Eka Ardianto, Wiwien Hadikurniawati, Edi Winarno, 2012. “Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender”, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Stikubank.
- [13] Dias Aziz Pramudita, 2015. “Pengembangan Aplikasi ARTOPENG Sebagai Media Pengenalan Topeng Adat Di Museum Sonubudoyo Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Dekstop”, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta.
- [14] Sauro, J. 2011. “A Practical Guide to the System Usability Scale: Background, Benchmarks & Best Practices”. North Charleston SC: Create Space Independent Publishing Platform.
- [15] Z. Sharfina, H. B. Santoso, 2016. “An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS),” in International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems.
- [16] Nielsen J. 2012. "Usability 101: introduction to usability". <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introductionto-usability> (Diakses, 3 Agustus 2020).

- [17] Sauro, J. 2018. "Measuring Usability With The System Usability Scale (SUS)", <http://www.measuringu.com/sus.php> (Diakses, 21 Agustus 2020).
- [18] Gede Y.P, Ni Made I.M.M, Ni Kadek D.R, 2017. "Aplikasi Web Augmented Reality Villa", Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana Bukit Jimbaran, Bali.
- [19] Alfi S, Meyti E.A, Sandi P, 2016. "Analisis dan Implementasi Metode Marker Based Tracking pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan", Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan, Politeknik Negeri Batam.
- [20] Ika Devi P, 2017. "Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android". Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.