

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suda, Ketut, I. 2016. Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar.
- [2] Qulub, Mutmainnatul. 2017. Perkembangan Teknologi Dalam Berbagai Bidang. [Online] Available at : <http://indokku.com/2017/06/13/perkembangan-teknologi-dalam-berbagai-bidang/> [Accessed 1 Agustus 2018].
- [3] Nyssa, Chrisvania. 2016. Teknologi Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Performa Bisnis. [Online] Available at : <https://socialmediaweek.org/jakarta/2016/12/21/teknologi-augmented-reality-ar-untuk-meningkatkan-performa-bisnis/> [Accessed 25 Juli 2018].
- [4] Nurjayanti, Ima, Amalia. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Ilmu Pendidikan.
- [5] Efendi, Ilham. 2014. Pengertian Augmented Reality. [Online] Available at : <https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-realityar/> [Accessed 1 Oktober 2017].
- [6] Putra, Wibawa, Adhitiya. 2015. Vuforia – SDK Canggih Untuk Wujudkan Aplikasi dan Game Dengan Teknologi Augmented Reality. [Online] Available at : <https://teknojurnal.com/vuforia/> [Accessed 6 Agustus 2018].
- [7] GitBook. 2016. Apa yang dimaksud dengan Android?. [Online] Available at : [https://google-developer-training.gitbooks.io/android-developer-fundamentals-course-concepts/content/idn/Unit%201%2F10\\_c\\_intro\\_to\\_android.html](https://google-developer-training.gitbooks.io/android-developer-fundamentals-course-concepts/content/idn/Unit%201%2F10_c_intro_to_android.html) [Accessed 2 Oktober 2017].
- [8] Yusuf, Rosikhan. Aristiawan. 2013. Unity 3d Game Engine. [Online] Available at : <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/> [Accessed 2 Oktober 2017].
- [9] Blender Foundation. 2015. Blender (perangkat lunak). [Online] Available at : <https://www.blender.org/download/releases/2-75/> [Accessed 2 Oktober 2017].
- [10] Murtri. 2014. Model – Model Pengembangan Perangkat Lunak Beserta Contoh Penerapannya. [Online] Available at : <https://murtri.wordpress.com/2014/08/25/model-model-pengembangan-perangkat-lunak-beserta-contoh-penerapannya/> [Accessed 2 Oktober 2017]
- [12] Tuhfatussalisah. 2016. Ragam proses Pengembangan Perangkat Lunak. [Online] Available at : <https://tuhfatussalisah.wordpress.com/2016/01/21/ragam-proses-pengembangan-perangkat-lunak/> [Accessed 13 November 2017].
- [13] Muttaqi, Zafif, Muh. 2014. Evaluasi usability menggunakan parameter QUIM dan metode Hierarchical Task Analysis (HTA) (studi kasus : I-Caring)