

BAB VII

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, R. G. (2016). Analisis Pemanfaatan Metode Markerless User Defines Target pada Augmented Reality Sholat Subuh. *Jurnal Infotel Vol. 8 No.1 Mei 2016*.
- Asri, T. B. (2020). Pembuatan Game Puzzle Online Dengan Prinsip Kooperatif Berbasis Android . *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab , Volume 5 No.1 20-33*.
- Azuma. (1997). A Survey of Augmented Reality . *Vol. 6, No. 4, 355-385*.
- Bangor, A. (2009). Determining What Individual SUS Score Mean: Adding an Adjective Rating Score . *Journal of Usability Studies .*
- Dimas Sambung, S. S. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum. *JINOTEP, Volume 3, Nomor 2, April 2017, 125*.
- Dimas Setyo, I. A. (2017). Implementasi Mobile Augmented Reality pada Aplikasi Pemilihan Sarana dan Prasarana Laboratorium Sekolah Menengah Atas . *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol. 1, No. 3, 224-235*.
- Faranello, S. (2012). *Balsamiq Wireframes Quickstart Guide .* Birmingham B3 2PB, UK .
- Firmansyah, R. (2018). Usability Testing dengan Use Questionnaire pada Aplikasi Sipolin Provinsi Jawa Barat . *JURNAL SWABUMI, Vol.6 No.1, 1-7*.
- Garet. (2011).
- Intan Sandra Y. I., M. F. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi , 270*.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran . *Jurnal TICOM Vol.5 No.1 .*
- Kapp. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Education . *San Fransisco, CA: John Wiley & Sons .*
- Lewis, J. S. (2012). *Quantifying the User Experience : Practical Statistics for User Research*.
- Luchita, E. (2019). Maze. Retrieved from Measuring User Experience with usability metrics : <https://maze.co/blog/measure-usability-metrics/>
- Mahendra, I. B. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK . *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Vol. 9, No. 1, April 2016*.
- Maioli, L. (2018). *Fixing Bad UX Design : Master Proven Approaches, tools, and techniques to make your user experience great again .* Birmingham, UK .

- Maioli, L. (2018). Fixing Bad UX Designs: Master proven approaches, tools, and techniques to make your user experience great again . In L. Maioli, *Fixing Bad UX Designs: Master proven approaches, tools, and techniques to make your user experience great again*. Birmingham, UK : Google Books .
- Medium. (2019).
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran . *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 174.
- Nielsen. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability* .
- Nielsen. (2017, Oktober 24). *Teenage Usability: Designing Teen-Targeted Websites [online]*. Retrieved from Designing Teen-Targeted Website : <<https://www.nngroup.com/articles/usability-of-website-for-teenagers>
- Otto, N. O. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Quiz Interaktif Bahasa Inggris dengan Menerapkan Gamifikasi Berbasis Android. *Studi Kasus: Prime Education Center* .
- Pramono, A. N. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Bebrabsis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung University Semarang . *JURNAL TRANSFORMATIKA, Volume 14, Nomor 2*, 87-88.
- Rahman, N. (2018). Implementasi Metode User Centered Design pada Pengembangan Gim Matematika Berbasis Desktop Bagi Siswa SD Negeri 1 Candiwulan .
- Rahman, R. A. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*.
- Sakamoto, M. (2012). Value-based Design fo Gamifying Daily Activities .
- Tesler. (2020, June 11). *The Main Steps of The User Interface Design*. Retrieved from <https://intetics.com/blog/the-main-steps-of-the-user-interface-design/>
- Usada, E. (2015). Rancangan Website dengan Dukungan Augmented Reality Sebagai Bentuk Inventarisasi dan Pengenalan Tarian Tradisional di Jawa Tengah . 27.
- Vallino, J. R. (1998). Interactive Augmented Reality . *University of Rochester, New York*.
- Wibawanto. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) pada Game Edukasi . *Jurnal Imajinasi Vol XII no 2 Juli 2018*, 58.
- Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (UX) Sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual . *HUMANIORA Vol.2 No.2 Oktober*, 1162.

- Yani Nurhadryani, S. K. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile . *Jurnal Ilmu Komputer Agri-Informatika Vol. 2 No. 2* , 83-93.
- Yanuarsari, E. A. (2017). KAJIAN USABILITY DALAM KONSEP DASAR USER EXPERIENCE PADA GAME "ABC KIDS-TRACKING AND PHONICS" SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNIVERSAL UNTUK ANAK.
- Yunus, A. I. (2018). Perancangan Desain User Interface dan User Experience pada Aplikasi SIAKAD dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya . 10-13.