

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. "Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi." *Sosial Budaya : Media Komunikasi Ilmu - Ilmu Sosial dan Budaya*, 2015: 127-150.
- Asmiatun, Siti, Nur Wakhidah, dan Astrid Novita Putri. *Penerapan Teknologi Augmented Reality dan GPS Tracking Untuk Deteksi Jalan Rusak*. Sleman: Deepublish Publisher, 2020.
- Brata, Komang Chandra, Adam Hendra Brata, dan Yuda Akbar Pramana. "Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum." *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 5 (Agustus 2018): 347-351.
- Dewi, Putri Kumala, dan Nia Budiana. *Media Pembelajaran Bahasa : Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Disunting oleh Tim UB Press. Vol. 1. Malang: UB Press, 2018.
- Dinas Pendidikan Kota Bekasi. *Disdik Kota Bekasi*. 17 Oktober 2017. <https://disdik.bekasikota.go.id/> (diakses Juni 8, 2020).
- Fatmawati, Dwi. *Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pemula*. Gresik: Caremedia Communication, 2019.
- Fatta, Hanif Al. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi Offset, 2007.
- Haryana, KM. Syarif. "Penerapan Agile Development Method Dengan Framework Scrum Pada Perancangan Perangkat Lunak Kehadiran Rapat Umum Berbasis QR-Code." *Jurnal Computech & Bisnis*, 2019: 70-79.
- Hasibuan, Abdurrozaq, Jamaludin, dan Yayuk Yuliana. *E-Business : Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Disunting oleh Tonni Limbong. Vol. 1. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Hendriyani, Yeka, dan Karmila Suryani. *Pemograman Android*. Disunting oleh Nur Fahmi Hariyanto. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2020.

- Herlinah, dan Musliadi KH. *Pemograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- Hudaya, Adeng. "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar." *Research and Development Journal Of Education*, April 2018: 86-97.
- Ismayani, Ani. *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Jakarta, 2020.
- Jalinus, Nizwadi, dan Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Disunting oleh Ria. Vol. 1. Jakarta: KENCANA, 2016.
- Kemdikbud. *Statistik Pendidikan*. 30 Juli 2019. <http://statistik.data.kemdikbud.go.id> (diakses Mei 19, 2020).
- Khan, Mohd. Ehmer. "Different Approaches To Black Box Testing Technique For Finding Errors." *International Journal of Software Engineering & Applications (IJSEA)*, 2011: 2(4).
- Kismiantini, Rina Dyah Rahmawati, dan Evi Rine Hartuti. *Dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Disunting oleh Setyaningrum Dwi Sufiyati, Sri Anjari, Riswanto dan Rahadian Yusuf. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional, 2010.
- Kusumo, Dwi Prasetyo Noto, dan Sekreningsih Nita. "Perancangan Game Android Adventure Gajah Mada dengan Metode Agile Development." *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2019: 67-70.
- Lentera Kecil. *Pengertian Pre Test dan Post Test*. 7 November 2016. <https://lenterakecil.com/penilaian-pre-test-dan-post-test/> (diakses Juni 1, 2020).
- Morissan. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2012.
- Mulyani, Sri. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*. Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- Mustaqim, Ilmawan, dan Nanang Kurniawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Edukasi Elektro (Jurnal Edukasi Elektro)*, 2017: 36-48.

- Nugroho, Adi. *Rekaya Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Disunting oleh Nikodemus WK. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2009.
- Pamoedji, Andre Kurniawan, Maryuni, dan Ridwan Sanjaya. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.
- Perwitasari, Ika Devi. "Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android." *Journal of Information Technology and Computer Science* 1 (2018): 8-18.
- Pujabaladika, Adib Hafizh, dan Lilik Anifah. "Marked Based Tracking Augmented Reality pada Brosur Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya." *Journal of Informatics and Computer Science* 1 (2020): 150-156.
- Rizqi Mauludin, Anggi Srimurdianti Sukamto, Hafiz Muhardi. "Penerapan Augmented Reality." *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi*, 2017: 117-123.
- Rosa, Agmita Clara, Hastha Sunardi, dan Herri Setiawan. "Rekayasa Augmented Reality Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang." *Jurnal Ilmiah Informatika Global (JURNAL ILMIAH INFORMATIKA GLOBAL)* 10 (Juli 2019): 1-7.
- Rusmawan, Uus. *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemograman*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2019.
- Safaat, Nasruddin. *Android (Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android)*. Bandung: BI-Obses, 2012.
- Sofana, Iwan, dan Epsi Budiharjo. *Membuka Cakrawala Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Nasional, 2010.
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2013.
- Sukamto, Rosa Ariani, dan M. Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: BI-Obses, 2016.

- Sumiharsono, H. M. Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Disunting oleh S.Pd., M.Pd. Dedy Ariyanto. Jember: Pustaka Abadi, 2017.
- Suprpto, Habrian Y. O., Arie Lumenta, dan Brave Sugiarto. “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Tontemboan Berbasis Augmented Reality.” *E-Journal Teknik Informatika* 13 (2018): 1-8.
- Wahid, Aceng Abdul, Hafidh Fauzan Mulany, dan Pujastian Deden Nurazis Syaban. “Penerapan Augmented Reality Pada Aplikasi Pembelajaran Pancasila.” *Jurnal Teknik Informatika*, Juni 2019: 1-6.
- Winarno, Edy, dan Ali Zaki. *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2015.
- Zulkranain, Muhammad Fauzan Azima, dan Siti Nur Laila. “Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Dokumen LP4M IIB Darmajaya Menggunakan Agile Development Method.” *Jurnal Teknika*, 2019: 49-54.

