

DAFTAR PUSTAKA

- Andysa, S. (2022). Mengenal System Usability Scale. Retrieved June 12, 2022, from <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Blender. (n.d.). *Tentang Blender*. Retrieved November 29, 2021, from <https://www.blender.org/about/>
- Iso, I. S. O. (2018). 9241-11: 2018 Ergonomics of Human-System Interaction— Part 11: Usability: Definitions and Concepts. *International Organization for Standardization*. [https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241\(11\)](https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:11).
- Karim, S., Kaniawati, I., Fauziah, Y. N., & Sopandi, W. (2008). *Belajar IPA: membuka cakrawala alam sekitar 2 untuk kelas VIII/SMP/MTs*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Lesmana, M. A., Astuti, I. F., & ... (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Pesawat Udara Berbasis Android. ... : *Jurnal Ilmiah Ilmu ...*, 16(2). <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/3744>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2), 95–105.
- Nazaruddin, S. H. (2012). *Android. Bandung: Informatika*.
- P, D. R. A. (2021). Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Pengenalan Komponen Pesawat Terbang 1. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem ...)*, 8(3), 1651–1662. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/1020%0Ahttps://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/download/1020/427>
- Pamoedji, A. K., & Maryuni, R. S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Poerdawarminta, W. J. S. (2008). *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi VI, cet. Ke-7*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- PURBA, A. P. (2019). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN PESAWAT TEMPUR BERBASIS ANDROID*.

Rossa, A. S., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Penerbit Informatika.

Rusnandi, E., Sujadi, H., Fibriyany, E., & Fauzyah, N. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech Journal*, 24–31.

Triyono, A., & Satria, M. N. D. (2021). *BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK KELAS XI*. 2(1), 39–53.

Unity. (n.d.). *Unity 3D*. Retrieved November 29, 2021, from <https://unity.com/>

Vuforia. (n.d.). *Vuforia 10.3*. Retrieved November 29, 2021, from <https://developer.vuforia.com/downloads/SDK>