

Daftar Pustaka

- Arsyad, A.(2013). *Media pembelajaran*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- David, A. B. (2011). *Mobile application testing : Best practicing to ensure quality*.
Diakses dari Global Telecoms Bussiness:
http://www.globaltelecomsbusiness.com/pdf/AMDOCS%20WHITEPAPER_%20Mobile%20application%20testing%20whitepaper.pdf
- Fernando, M.(2013). *Membuat aplikasi android augmented reality menggunakan vuforia SDK dan unity*. Solo: Buku AR Online.
- Grubert, J. (2013). *Augmented reality for android application development* .
Mumbai: Packt Publishing
- Gulö, W.(2005). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Grasindo
- Hertanto, D. B. (2011). Upaya peningkatan kualitas kuliah jaringan komputer melalui penerapan media pembelajaran packet tracer 5.0. *JPTK, Vol. 20, No.1*. Hlm 1-20
- Kemp, J.E. & Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*". Cambridge: Harper & Row Publisher.
- Kim,Y. & Kim, W . (2014). Implementation of augmented reality system for smartphone advertisements. *Jurnal Penelitian. Department of Computer Science Sunchon National University*
- Lund, A. M. (2001). Measuring usability with the USE questionnaire. *Usability and User Experience SIG*.
- Margono. (2009). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Marsudi. (2016). Penerapan model konstruktivistik dengan media file gambar 3D untuk meningkatkan motivasi dan prestasi hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 23, Nomor 1. Hlm 16-27.
- Meier, R. (2010). *Professional Android 2 Application Development*. London:Wrox.

- Munir, M. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif kompetensi dasar register berbasis inkuiri terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 22, Nomor 2. Hlm 184-190.
- Pressman, R. (2012). *Rekayasa perangkat lunak : Pendekatan praktisi (Buku Satu) Edisi 7*. Yogyakarta: Andi.
- Riduwan. (2013). *Skala pengukuran variabel - Variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Seels, B.B. & Glasgow, Z. (1990). *Exercises in instructional design*. Columbus: Merrill Publishing Company
- Soenarto. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: UNYPress
- Sommerville, I. (2003). *Software engineering*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. & Cepi, S.A.J. (2009). *Evaluasi program pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Umar. (2013). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah* Volume 10 Nomor 2 Edisi Juli-Desember 2013
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran*. Diunduh dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Pada tanggal 11 April 2017, jam 13.00 WIB.
- Wagner, S. (2013). *Software product quality control*. New York: Springer-Verlag.
- Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar