

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Penerjemah: Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: Rajawali.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azuma, Ronald T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. Malibu: Hughes Research Laboratories.
- Badan Pusat Statistik. (2018). *Berita Resmi Statistik: Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2018*. Jakarta: Badan Pusat Statistik
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. (2009). *Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale*. Journal of usability studies.
- David, Assaf Ben. (2011). *Mobile Application Testing (Best Practices to Ensure Quality)*. Amdocs, 2.
- Darmawan, Deni. (2016). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Rosda
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Herlandy et al (2019). *A Virtual Laboratory Application for Vocational Productive Learning Using Augmented Reality*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (Nomor 2). Hal 195-203
- Hoxmeier, J. A., & Dicesare, C. (2000). *System Response Time and User Satisfaction: An Experimental Study of Browser-Based Applications*. AMCIS 2000 Proceedings. Article
- Huda, Arif A. (2013). *24 Jam Pintar Pemrograman Android*. Yogyakarta: ANDI
- Ismail at al. (2017). *Development of Electrical Discharge Machine Die Sinking Application Using Android Platform*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (Nomor 4). Hal. 340-345
- Jain, Rita. 2012. *Study of Digital Learning and Its Implementiom on Student Mobility in Engineering Education*. International Journal of Innovation and Exploring Engineering(LITEE), 1: 22-2
- Kustandi, C & Sucipto, B. (2011). *Media Pembelajaran (Manual dan Digital)*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Lee, Wei-Meng. 2011. *Begining Android Application Development*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc
- Millward, S. (2014). *Indonesia diproyeksi lampau 100 juta pengguna smartphone di 2018 keempat di dunia*. Diakses dari: <https://id.techinasia.com/jumlahpengguna-smartphone-di-indonesia-2018>. Pada tanggal 14 Maret 2019, 19.30 WIB.
- Persefoni, K & Tsinakos, A. 2015. *Use of Augmented Reality in terms of creativity in School Learning*. ICEC'15. Norway
- Pressman, R.S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Riadi, Muchlisin. (2017). *Augmented Reality (AR)*. Diakses pada 22 Maret 2019, pukul 22.21 WIB. <http://www.kajianpustaka.com/2017/08/augmented-reality-ar.html>
- Rosa A.S, & M. Shalahuddin (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Informatika.
- Sadiman, A.F. et al. (2014). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Safaat N.H. 2014. *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika
- Safrudin, Cepy (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sanaky, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: PT Kaukaba Dipantara
- Satyaputra, A & Aritonang, E.M. 2014. *Beginning Android. Programing with ADT Bundle*. PT. Alex Media Komputindo.
- Sudaryono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Banten: Dinas Pendidikan Provinsi Banten
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suparno. (2008). *Teknik Gambar Bangunan Jilid 1 Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sleman: Pedagogia.
- Suryanto et al (2019). *Development Of Augmented Reality Technology Based Learning Media Of Lathe Machines*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (Nomor 1). Hal 32-38

- Trilling & Fadel. (2009). *21st Century Skills: learning for live in our times*. Jossey Bass: USA
- U. Ependi, F. Panjaitan, and F. Panjaitan. (2017). *System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media PendukungAsian Games XVIII*. Journal of Iinformation System Engineering andBusiness Intelligence. Vol: 3
- Ependi. U, Basuki.T, and Panjaitan. F. (2019). *System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review*. Jurnal SIMETRIS: Vol. 10
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yahya, M. (2018). *Era Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia*. Makassar: Orasi Ilmiah Professor bidang Ilmu Pendidikan Kejuruan
- Z. Sharfina & H. B. Santoso. (2017) *An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS)*. Internatonal Convergence on Advanced Computer Science and Information System. ICACISIS 2016