

Daftar Pustaka

- [1] P, K, Devi dan S, Anggraeni. 2008. Ilmu Pengetahuan Alam. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- [2] I, Isnadziya. 2016. Peningkatan Prestasi Belajar Materi Klasifikasi Hewan Sesuai Jenis Makanan Melalui Model Make a Match Pada Peserta Didik Kelas IV MI Darussalam Sumowono Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- [3] H, Toni dan D, Setiyadi. 2017. Animasi pop up pengenalan hewan beserta klasifikasinya kepada anak sekolah dasar menggunakan teknologi augmented reality. *Jurnal Inovasi Informatika*. 2:1 65-74.
- [4] F, Krisnandry dan S, Bahri. 2020. Implementasi Teknologi Augmented Reality (Ar) Pada Aplikasi Smart Book Reaksi Redoks Dan Elektrokimia Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Desktop. *Jurnal Komputer dan Aplikasi*. 8:1 215-226.
- [5] K, Komala. 2019. Implementasi Teknologi Augmented Reality Untuk Visualisasi Pengenalan Dunia Fauna Bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Marker. Institutional Repository : Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie. Jakarta.
- [6] M Fajrin, V Effendy dan D Jatmiko. 2017. Analisis Dan Implementasi User Interface Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Untuk Paud Dengan Teknologi Augmented Reality (AR) Menggunakan Metode User Centered Design. *eProceedings of Engineering*. 4:3 4650-4658.
- [7] U Ependi, T B Kumiawan dan F Panjaitan. 2019. System Usability Scale vs Heuristic Evaluation: a Review. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*. 10:1 65-74.
- [8] A Selviyany, E R Kaburuan dan D Junaedi. 2017. User interface model for Indonesian Animal apps to kid using Augmented Reality. *International Conference on Orange Technologies (ICOT)*.
- [9] W O Galitz. 2007. The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques. Canada: Wiley Publishing.
- [10] C Abras, D M Krichmar dan J Preece. "Academia". 2004. [Online]. Available at: <https://www.academia.edu/download/6190316/10.1.1.94.381.pdf>. [Accessed 30 Mei 2021].
- [11] S Utomo, V Effendy dan D Jatmiko. 2017. Analisis Dan Implementasi User Interface Aplikasi Pengenalan Hewan Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Teknologi Augmented Reality Menggunakan Metode Child Centered Design. *eProceedings of Engineering*. 4:3.
- [12] B Priowibowo, V Effendy dan D Junaedi. 2020. Designing user interface using user-centered design method on reproductive health learning for visual impairment teenagers. *IOP Publishing*.
- [13] R Hakiki, D Junaedi dan E R Kaburuan. 2018. The user interface design for natural science learning media for elementary school. *MATEC web of conferences*.
- [14] D Setiawan dan N Rafianto. 2020. Pengukuran usability pada learning management system perguruan. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*. 10:1 23-31.
- [15] U Ependi, F Panjaitan dan H. 2017. System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*. 3:2 80-86.
- [16] S Mclellan, A Muddimer dan S C Peres. 2012. The Effect of Experience on System Usability Scale Ratings. *Journal of usability studies*. 7:2 56-67.
- [17] K T M. 2011. Augmented Reality Sebagai Metafora Baru Dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal Sistem Komputer*. 60-64.
- [18] N T. 2006. Guidelines for The Design of Augmented Reality Strategy Games.
- [19] S I M. 2016. Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Simulasi Ikatan Kimia Berbasis Android Menggunakan Metode Fast Corner Detection. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- [20] S R, C O J dan A G G. 2003. Introduction to Augmented Reality. *National Laboratory for Scientific Computation*.
- [21] R I. 2012. Why Should My Students use AR? A Comperative Review of The Educational Impacts of Augmented Reality. *IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR)*. 313-314.
- [22] S L B Ginting, Y R Ginting dan W Aditama. 2017. Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*. 7:1.
- [23] J Nielsen. How Many Test Users in a Usability Study?. Nielsen Norman Group. [Online]. Available at: <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>. [Accessed 27 Agustus 2021].
- [24] J J Garrett. 2011. The elements of user experience. Berkeley, CA: New Riders.