

Daftar Pustaka

- [1] A. Rakhman and A. Sutanto, "ANALISA SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS TEMPAT LAUNDRY BERBASIS ANDROID," *Smart Comp Jurnalnya Orang Pint. Komput.*, vol. 7, no. 1, Jan. 2018, Accessed: Nov. 28, 2020. [Online]. Available: <http://www.ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/smartcomp/article/view/734>.
- [2] R. Roedavan, A. Pratondo, B. Pudjoatmodjo, and Y. Siradj, "Adaptation Atomic Design Method for Rapid Game Development Model," vol. 04, no. 02, pp. 0–3, 2021.
- [3] S. Zubaidah *et al.*, *ILMU PENGETAHUAN ALAM SMP/MTs KELAS VIII SEMESTER 1*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud., 2017.
- [4] K. R. Ramadhan, Y. I. Nurhasanah, and R. K. Utoro, "Aplikasi Media Pembelajaran Tulang Manusia Menggunakan Augmented Reality (Ar) Berbasis Android," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 448–460, 2017, doi: 10.28932/jutisi.v3i3.660.
- [5] Y. Indrawaty, M. Ichwan, and W. Putra, "Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality," *Inst. Teknol. Nas. Bandung*, vol. 4, no. 1, pp. 57–68, 2012.
- [6] "BIOLOGI : - Jilid 2 - Google Buku." .
- [7] A. Nelistya, *Mengenal Bagian Tubuh Kita*, Cetakan 1. Jakarta: Pacu Minat Baca, 2009.
- [8] N. Sujana and A. Rivai, *Media Pengajaran (penggunaan dan pembuatannya) / oleh Nana Sudjana, Ahmad Rivai*. Bandung, 1991.
- [9] C. S. Pasaribu, "INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN TORTAS (TORSO KERTAS) SEBAGAI ALAT PERAGA BIOLOGI PADA MATERI SISTEM INTEGUMEN MANUSIA INNOVATION OF LEARNING MEDIA TORTAS (TORSO MADE FROM PAPER) AS DEMONSTRATION TOOL IN HUMAN INTEGUMENTARY SYSTEM TOPIC Corry Sepvia Pasari," no. 6, pp. 347–355, 2017.

- [10] “KBBI Daring.” <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aplikasi> (accessed Jul. 04, 2021).
- [11] I. Mustaqim, S. T. Pd, and N. Kurniawan, “AUGMENTED REALITY,” pp. 36–48.
- [12] N. . Rajaan *et al.*, “A Review on: Augmented Reality Technologies, System and Application.,” vol. 14, pp. 1485–1486, 2014.
- [13] I. Mustaqim, “PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 13, p. 174, 2016.
- [14] B. Suteja, U. K. Maranatha, A. Harjoko, and U. G. Mada, “User Interface Design for e-Learning System User Interface Design for e-Learning System,” vol. 2008, no. June, 2015.
- [15] N. D. Udayana, M. K. Sabariah, and V. Effendy, “Model User Experience Aplikasi Pengenalan Belajar Berhitung sebagai Media Interaktif Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini The User Experience Model of Introduction to Learning Numeracy Applications as an Interactive Learning Media for Early Childh,” vol. 2, no. 2, pp. 5936–5945, 2015.
- [16] “The Element Of User Experience.” http://www.jjg.net/elements/pdf/elements_ch02.pdf (accessed Jul. 04, 2021).
- [17] B. A. Pranata and A. K. Pamoedji, *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo, 2015.
- [18] A. Sularsa and A. S. Prihatmanto, “Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 56–62, 2015.
- [19] M. Schrepp, “User Experience Questionnaire Handbook Version 8,” *URL https://www.Res.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2*. (Accessed 02.02. 2017), no. September 2015, pp. 1–15, 2019, [Online]. Available: www.ueq-online.org.