

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Kesehatan Departemen Kesehatan Indonesia, 2014, *Anatomi Dasar dan Fisiologi Sistem Organ Tubuh Manusia*, site : bppsdmk.depkes.go.id/ckfinder/userfiles/files, diakses tanggal 10 November 2015 pukul 09.01
- Beane, Andy, 2012, *3D Animation Essentials*, John Wiley & Sons, Inc., Indianapolis, US
- Cushman D., El Habbak H., 2013, *Developing AR Games for iOS and Android*, PACKT Publishing, Birmingham, UK
- Frank H. Netter MD. 2014. *Atlas of Human Anatomy: with Student Consult Access, 5e (Netter Basic Science)*. Saunders Elsevier
- Google, 2015, *Consumer Barometer - Insights*, site : <https://www.consumerbarometer.com/en/insights/?countryCode=ID>, diakses tanggal 10 November 2015 pukul 10.00
- G. Evans, et al, 2013. *Trojan Horse Terror Attack: Infecting the Currency with Anthrax*. Handout
- Ibrahim, R. dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Juan A. Juanes, et al, 2014, *Augmented reality Techniques, Using Mobile Devices, for Learning Human Anatomy. Second International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality-TEEM'14*
- Kristianto, Andri, 2004, *Rekayasa Pernagkat Lunak (Konsep Dasar)*, Gava Media, Yogyakarta
- Matina Kiourexidou, et al, 2015. *Augmented reality for the Study of Human Heart Anatomy. International Journal of Electronics Communication and Computer Engineering Volume 6, Issue 6, ISSN (Online): 2249-071X, ISSN (Print): 2278-4209*
- Naoki Ibe, et al. 2015. *Flexible Marker-based Augmented Reality Based on Estimation of Object Pose With RGB-D Sensor*. The University of Tokyo, Japan
- Nugraha, I.S., Satoto, K.I., Kurniawan T.M., 2012, *Pemanfaatan Augmented reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano*, Jurnal. Semarang: Fakultas Teknik Program studi Sistem Komputer. Universitas Diponegoro, Semarang
- P.A Wibowo, 2015. *Aplikasi Augmented reality Game Edukasi Untuk Pengenalan Organ Tubuh Manusia*. Universitas Muhammadiyah, Surakarta
- Santoso, Apri dan Noviandi Elki, 2013, *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis Augmented reality*. Universitas Muhammadiyah, Surakarta
- Simmonds, Chris, 2010, *What else can you do with Android*. Handout
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Widiyantoro, 2011, *Aplikasi Media CD Pembelajaran Organ Dalam pada Tubuh Manusia*, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

- Yeom, S. (2011). *Augmented reality for Learning Anatomy*. In G. Williams, P. Statham, N. Brown & B. Cleland (Eds.), *Changing Demands, Changing Directions. Proceedings ascilite Hobart 2011*
- Y.C Buana, 2013. *ARASION (Augmented reality for Anatomy Study With Speech Recognition)*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Marc Ericson C, et al. 20Augmented Reality Learning Experiences: Survey of Prototype Design and Evaluation

LAMPIRAN

Kuesioner

KUESIONER APLIKASI AUGMENTES REALITY PEMBELAJARAN ORGAN TUBUH BERBASIS ANDROID

Nama : Muyas Sarah
NIM/NIS : 19142
Sekolah/Univ : SMA 2 / XII

Setelah mencoba aplikasi yang disediakan, jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut :

1. Apakah teknologi *augmented reality* merupakan inovasi yang potensial untuk pembelajaran ?
 Sangat Potensial Potensial Mungkin Tidak Potensial
2. Apakah teknologi *augmented reality* dapat menjadi sarana pembelajaran efektif ?
 Sangat Setuju Setuju Mungkin Tidak Setuju
3. Apakah obyek yang ditampilkan telah sesuai marker ?
 Sangat Sesuai Sesuai Kurang Sesuai Tidak Sesuai
4. Apakah aplikasi dan kualitas obyek yang ditampilkan telah bagus ?
 Sangat Bagus Bagus Kurang Bagus Tidak Bagus
5. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi ini ?
 Sangat Mudah Digunakan Mudah Digunakan Kurang Mudah Digunakan Sulit Digunakan
6. Apakah fitur fitur yang dimiliki aplikasi ini telah cukup ?
 Sangat Cukup Cukup Kurang Sangat Kurang

KUESIONER APLIKASI AUGMENTES REALITY PEMBELAJARAN ORGAN TUBUH BERBASIS ANDROID

Nama : sekar annissa jasmine
NIM/NIS : 849087
Sekolah/Univ : SMA 7 / XI

Setelah mencoba aplikasi yang disediakan, jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut :

1. Apakah teknologi *augmented reality* merupakan inovasi yang potensial untuk pembelajaran ?
 Sangat Potensial Potensial Mungkin Tidak Potensial
2. Apakah teknologi *augmented reality* dapat menjadi sarana pembelajaran efektif ?
 Sangat Setuju Setuju Mungkin Tidak Setuju
3. Apakah obyek yang ditampilkan telah sesuai marker ?
 Sangat Sesuai Sesuai Kurang Sesuai Tidak Sesuai
4. Apakah aplikasi dan kualitas obyek yang ditampilkan telah bagus ?
 Sangat Bagus Bagus Kurang Bagus Tidak Bagus
5. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi ini ?
 Sangat Mudah Digunakan Mudah Digunakan Kurang Mudah Digunakan Sulit Digunakan
6. Apakah fitur fitur yang dimiliki aplikasi ini telah cukup ?
 Sangat Cukup Cukup Kurang Sangat Kurang

**KUESIONER APLIKASI AUGMENTES REALITY PEMBELAJARAN ORGAN
TUBUH BERBASIS ANDROID**

Nama : Tunjung Mahid Nugroho
NIM/NIS : m0409064
Sekolah/Univ : FMIPA Biologi UNS

Setelah mencoba aplikasi yang disediakan, jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut :

1. Apakah teknologi *augmented reality* merupakan inovasi yang potensial untuk pembelajaran ?
 Sangat Potensial Potensial Mungkin Tidak Potensial
2. Apakah teknologi *augmented reality* dapat menjadi sarana pembelajaran efektif ?
 Sangat Setuju Setuju Mungkin Tidak Setuju
3. Apakah obyek yang ditampilkan telah sesuai marker ?
 Sangat Sesuai Sesuai Kurang Sesuai Tidak Sesuai
4. Apakah aplikasi dan kualitas obyek yang ditampilkan telah bagus ?
 Sangat Bagus Bagus Kurang Bagus Tidak Bagus
5. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi ini ?
 Sangat Mudah Digunakan Mudah Digunakan Kurang Mudah Digunakan Sulit Digunakan
6. Apakah fitur fitur yang dimiliki aplikasi ini telah cukup ?
 Sangat Cukup Cukup Kurang Sangat Kurang

**KUESIONER APLIKASI AUGMENTES REALITY PEMBELAJARAN ORGAN
TUBUH BERBASIS ANDROID**

Nama : Endah Duniati Rinuanti
NIM/NIS : K4036025
Sekolah/Univ : FKIP Biologi UNS

Setelah mencoba aplikasi yang disediakan, jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut :

1. Apakah teknologi *augmented reality* merupakan inovasi yang potensial untuk pembelajaran ?
 Sangat Potensial Potensial Mungkin Tidak Potensial
2. Apakah teknologi *augmented reality* dapat menjadi sarana pembelajaran efektif ?
 Sangat Setuju Setuju Mungkin Tidak Setuju
3. Apakah obyek yang ditampilkan telah sesuai marker ?
 Sangat Sesuai Sesuai Kurang Sesuai Tidak Sesuai
4. Apakah aplikasi dan kualitas obyek yang ditampilkan telah bagus ?
 Sangat Bagus Bagus Kurang Bagus Tidak Bagus
5. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi ini ?
 Sangat Mudah Digunakan Mudah Digunakan Kurang Mudah Digunakan Sulit Digunakan
6. Apakah fitur fitur yang dimiliki aplikasi ini telah cukup ?
 Sangat Cukup Cukup Kurang Sangat Kurang

**KUESIONER APLIKASI AUGMENTES REALITY PEMBELAJARAN ORGAN
TUBUH BERBASIS ANDROID**

Nama : I Kadek Rusjaya
NIM/NIS : 6001110
Sekolah/Univ : FK UNS

Setelah mencoba aplikasi yang disediakan, jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut :

1. Apakah teknologi *augmented reality* merupakan inovasi yang potensial untuk pembelajaran ?
 Sangat Potensial Potensial Mungkin Tidak Potensial
2. Apakah teknologi *augmented reality* dapat menjadi sarana pembelajaran efektif ?
 Sangat Setuju Setuju Mungkin Tidak Setuju
3. Apakah obyek yang ditampilkan telah sesuai marker ?
 Sangat Sesuai Sesuai Kurang Sesuai Tidak Sesuai
4. Apakah aplikasi dan kualitas obyek yang ditampilkan telah bagus ?
 Sangat Bagus Bagus Kurang Bagus Tidak Bagus
5. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi ini ?
 Sangat Mudah Digunakan Mudah Digunakan Kurang Mudah Digunakan Sulit Digunakan
6. Apakah fitur fitur yang dimiliki aplikasi ini telah cukup ?
 Sangat Cukup Cukup Kurang Sangat Kurang

**KUESIONER APLIKASI AUGMENTES REALITY PEMBELAJARAN ORGAN
TUBUH BERBASIS ANDROID**

Nama : Devi Purnamasari Sasongfo
NIM/NIS : 699131003
Sekolah/Univ : KOAS FK UNS

Setelah mencoba aplikasi yang disediakan, jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut :

1. Apakah teknologi *augmented reality* merupakan inovasi yang potensial untuk pembelajaran ?
 Sangat Potensial Potensial Mungkin Tidak Potensial
2. Apakah teknologi *augmented reality* dapat menjadi sarana pembelajaran efektif ?
 Sangat Setuju Setuju Mungkin Tidak Setuju
3. Apakah obyek yang ditampilkan telah sesuai marker ?
 Sangat Sesuai Sesuai Kurang Sesuai Tidak Sesuai
4. Apakah aplikasi dan kualitas obyek yang ditampilkan telah bagus ?
 Sangat Bagus Bagus Kurang Bagus Tidak Bagus
5. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi ini ?
 Sangat Mudah Digunakan Mudah Digunakan Kurang Mudah Digunakan Sulit Digunakan
6. Apakah fitur fitur yang dimiliki aplikasi ini telah cukup ?
 Sangat Cukup Cukup Kurang Sangat Kurang