

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman H., dan Asep R., 2014, *Aplikasi Pinjaman Pembayaran secara Kredit pada Bank Yudha Bhakti*, Jurnal Computech dan Bisnis, Vol.8, 61-69, STMIK Mardira Indonesia, Bandung.
- Azuma, 1997, *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Buku AR Online: Manado.
- Binanto, 2010, *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*, Andi. Yogyakarta.
- Chowanda A., 2011, *Perancangan Game Kartu Interaktif Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality*, Jurnal Comtech Vol.2, 126-135, BINUS University, Jakarta.
- Fernando, Mario, 2013, *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality menggunakan Vuforia SDK dan Unity*, Buku AR Online, Manado.
- Geroimenko, V, 2012, *Augmented Reality Technology and Art: The Analysis and Visualization of Evolving Conceptual Models, Information Visualization (IV), 2012 16th International Conference* (pp. 445-453), IEEE.
- Harmi, 2015, *Ilmu Pengetahuan Alam IPA SD dan MI*. Global: Solo.
- Heningtyas Y., 2010, *Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Gedung-Gedung di Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Jurnal Sains MIPA, Vol.16, 163 –170, Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Maulana A., dan Wahyu K., 2014, *Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya*, Jurna Komputer dan Sistem Intelijen, Vol.8, 53 -59, Universitas Gunadarma, Depok.
- Safaat, 2011, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika: Bandung.
- Sagita, 2014, *Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality*, Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer Vol.224-235, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Matematika dan IPA Universitas Indraprasta PGRI.
- Satyaputra, 2012, *Game engine, tools and multiplatform*. [Online] Available at: <http://unity3d.com/unity/> [Accesed 3 April 2017].
- Sholeh, 2015, *Jelajah IPA Kelas VI SD/MI*. Yudistira: Jakarta.
- Stiawan, 2016, *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano*, Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer Vol.2, 1, Universitas Diponegoro, Semarang.

*Suardi, 2015, Konsep dan Makna Pembelajaran. Alfabeta: Bandung.*

*Nelly, 2012, Game Architecture and Design, ISBN 0-7357-1363-4. USA: New Riders.*

*Tylor, 2007, Autodesk 3ds Max 9 MAXScript Essentials; ISBN 0240809327, 9780240809328. Milton Park: Britania Raya.*

*Widodo Timotius R., Setiawan. A dan Rostianingsih S, 2016, Pembuatan Aplikasi Pembelajaran “Ikatan Kimia” dengan Memanfaatkan Augmented Reality, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra, Surabaya.*

**LAMPIRAN**

## LAMPIRAN 1: SURAT BUKTI PENELITIAN



PEMERINTAH KOTA SURAKARTA  
 UPT PENDIDIKAN KECAMATAN JEBRES SURAKARTA  
**SD NEGERI GULON**  
 Alamat: Jl.Sejahtera I, Gulon Rt 01/19 Jebres.Telp.(0271) 668531  
 S U R A K A R T A

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Gulon Jebres Surakarta menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama	: BRIAN PANDIET NUGROHO
NIM	: 2015062008
Program	: Teknik Informatika
Fakultas	: Fakultas Teknik

Mahasiswa tersebut benar-benar telah mengadakan penelitian pada siswa kelas V (Lima) SD Negeri Gulon Jebres Surakarta tahun pelajaran 2016/2017 dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**MEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA UNTUK SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY**"

Demikian harap menjadi periksa kepada yang bersangkutan. Atas perkenaan dan perhatiannyakami ucapkan terima kasih.

Surakarta, 24 Juli 2017

Kepala SDN Gulon

Rosid Budjarto, S.Pd., M.pd.  
 NIP.19600204198304 1008

**LAMPIRAN 2:**

Nama Siswa :

**ANGKET APLIKASI TATASURYA**  
**(Aplikasi Pembelajaran Tatasurya)**

1. Apakah Aplikasi Media Pembelajaran Tatasurya berjalan dengan lancar?
 

<input type="checkbox"/> Sangat Lancar	<input type="checkbox"/> Kurang Lancar
<input type="checkbox"/> Lancar	<input type="checkbox"/> Tidak Lancar
<input type="checkbox"/> Cukup Lancar	
  
2. Desain warna, tulisan dan tata letak menu pada aplikasi menarik ?
 

<input type="checkbox"/> Sangat Menarik	<input type="checkbox"/> Kurang Menarik
<input type="checkbox"/> Menarik	<input type="checkbox"/> Tidak Menarik
<input type="checkbox"/> Cukup Menarik	
  
3. Menu dan fitur yang ada apakah sudah sesuai dengan kebutuhan aplikasi ?
 

<input type="checkbox"/> Sangat Sesuai	<input type="checkbox"/> Kurang Sesuai
<input type="checkbox"/> Sesuai	<input type="checkbox"/> Tidak Sesuai
<input type="checkbox"/> Cukup Sesuai	
  
4. Apakah Aplikasi mempermudah memahami pembelajaran tatasurya ?
 

<input type="checkbox"/> Sangat Membantu	<input type="checkbox"/> Kurang Membantu
<input type="checkbox"/> Membantu	<input type="checkbox"/> Tidak Membantu
<input type="checkbox"/> Cukup Membantu	
  
5. Tidak terjadi *error* pada program Aplikasi Media Pembelajaran Tatasurya ?
 

<input type="checkbox"/> Sangat Baik tidak terjadi error	<input type="checkbox"/> Kurang Baik terjadi error
<input type="checkbox"/> Baik tidak error	<input type="checkbox"/> Tidak Baik terjadi error
<input type="checkbox"/> Cukup Baik terjadi error sedikit	
  
6. Aplikasi media pembelajaran tatasurya apakah mudah digunakan ?
 

<input type="checkbox"/> Sangat Mudah Digunakan	<input type="checkbox"/> Kurang Mudah Digunakan
<input type="checkbox"/> Mudah Digunakan	<input type="checkbox"/> Tidak Mudah Digunakan
<input type="checkbox"/> Cukup Mudah Digunakan	

**LAMPIRAN 3 :**

Nama Siswa : Candra Agus Prasetyo

**ANGKET APLIKASI TATASURYA**  
**(Aplikasi Pembelajaran Tatasurya)**

1. Apakah Aplikasi Media Pembelajaran Tatasurya berjalan dengan lancar?
 

<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Lancar	<input type="checkbox"/> Kurang Lancar
<input type="checkbox"/> Lancar	<input type="checkbox"/> Tidak Lancar
<input type="checkbox"/> Cukup Lancar	
  
2. Desain warna, tulisan dan tata letak menu pada aplikasi menarik ?
 

<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Menarik	<input type="checkbox"/> Kurang Menarik
<input type="checkbox"/> Menarik	<input type="checkbox"/> Tidak Menarik
<input type="checkbox"/> Cukup Menarik	
  
3. Menu dan fitur yang ada apakah sudah sesuai dengan kebutuhan aplikasi ?
 

<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Sesuai	<input type="checkbox"/> Kurang Sesuai
<input type="checkbox"/> Sesuai	<input type="checkbox"/> Tidak Sesuai
<input type="checkbox"/> Cukup Sesuai	
  
4. Apakah Aplikasi mempermudah memahami pembelajaran tatasurya ?
 

<input type="checkbox"/> Sangat Membantu	<input type="checkbox"/> Kurang Membantu
<input checked="" type="checkbox"/> Membantu	<input type="checkbox"/> Tidak Membantu
<input type="checkbox"/> Cukup Membantu	
  
5. Tidak terjadi *error* pada program Aplikasi Media Pembelajaran Tatasurya ?
 

<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik tidak error	<input type="checkbox"/> Kurang Baik terjadi error
<input type="checkbox"/> Baik tidak error	<input type="checkbox"/> Tidak Baik terjadi error
<input type="checkbox"/> Cukup Baik terjadi error sedikit	
  
6. Aplikasi media pembelajaran tatasurya apakah mudah digunakan ?
 

<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Mudah Digunakan	<input type="checkbox"/> Kurang Mudah Digunakan
<input type="checkbox"/> Mudah Digunakan	<input type="checkbox"/> Tidak Mudah Digunakan
<input type="checkbox"/> Cukup Mudah Digunakan	