Daftar Pustaka

Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Andi.

Fernando, Mario. 2013. *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. *Manado*: Buku AR Online.

Kristiani, Dian. 2014. *Ensiklopedia Negeriku Rumah Adat*. Jakarta: Bhuana Ilmu Komputer.

Noor, Muhammad. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.

Sugianto, mikael. 2009. *3D Modelling dengan Google Sketchup*. Semarang: Andi.

Wahana, Komputer. 2011. *Adobe Photoshop CS5 Untuk Manipulasi Foto Profesional*. Yogyakarta: Andi.

Sutopo, Aristo, Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Sutiarini, Marlia. 2010. *Keindahan Arsitektur Rumah Adat Indonesia*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan

Roedvan, Rickman. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika

KUISIONER TUGAS AKHIR

Pengenalan Rumah Adat Indonesia melalui *Augmented Reality*berbasis Android

Umum

1. Apakah anda pernah mengenal *Augmented Reality*?

   a. Ya b. Tidak

2. Apakah anda sebelumnya pernah menggunakan aplikasi *Augmented Reality*?

   a. Ya b. Tidak

Kesan Pengguna

Petunjuk Pengisian:

SS (sangat setuju), **S** (setuju), **N** (biasa), **TS** (tidak setuju), **AB** (tidak tahu).

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N'	TS	AB
1	Tampilan aplikasi menarik.		✓			
2	Marker (gambar) dapat dideteksi.		✓			
3	Aplikasi mudah digunakan.		✓			
4	Informasi rumah adat dapat membantu belajar.		✓			
5	Model 3D rumah adat menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar.		✓			
6	Aplikasi dapat membantu belajar siswa dan menambah pengetahuan siswa tentang budaya Indonesia khusunya rumah adat.		✓			
7	Bisa digunakan untuk bahan peraga bagi guru sebagai proses membantu belajar murid.		✓			

Rumah adatnya di perbanyak lagi

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

KUISIONER TUGAS AKHIR

Pengenalan Rumah Adat Indonesia melalui *Augmented Reality*berbasis Android

Umum

1. Apakah anda pernah mengenal *Augmented Reality*?
   a. Ya b. Tidak
2. Apakah anda sebelumnya pernah menggunakan aplikasi *Augmented Reality*?
   a. Ya b. Tidak

Kesan Pengguna

Petunjuk Pengisian:

SS (sangat setuju), **S** (setuju), **N** (biasa), **TS** (tidak setuju), **AB** (tidak tahu).

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	AB
1	Tampilan aplikasi menarik.		✓			
2	Marker (gambar) dapat dideteksi.		✓			
3	Aplikasi mudah digunakan.		✓			
4	Informasi rumah adat dapat membantu belajar.		✓			
5	Model 3D rumah adat menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar.		✓			
6	Aplikasi dapat membantu belajar siswa dan menambah pengetahuan siswa tentang budaya Indonesia khusunya rumah adat.		✓			
7	Bisa digunakan untuk bahan peraga bagi guru sebagai proses membantu belajar murid.		✓			

Jumlah rumah adat ditambah

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

KUISIONER TUGAS AKHIR

Pengenalan Rumah Adat Indonesia melalui *Augmented Reality*berbasis Android

Umum

1. Apakah anda pernah mengenal *Augmented Reality*?
   a. Ya (b.) Tidak
2. Apakah anda sebelumnya pernah menggunakan aplikasi *Augmented Reality*?
   a. Ya (b.) Tidak

Kesan Pengguna

Petunjuk Pengisian:

SS (sangat setuju), **S** (setuju), **N** (biasa), **TS** (tidak setuju), **AB** (tidak tahu).

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	AB
1	Tampilan aplikasi menarik.		✓			
2	Marker (gambar) dapat dideteksi.		✓			
3	Aplikasi mudah digunakan.			✓		
4	Informasi rumah adat dapat membantu belajar.			✓		
5	Model 3D rumah adat menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar.		✓			
6	Aplikasi dapat membantu belajar siswa dan menambah pengetahuan siswa tentang budaya Indonesia khusunya rumah adat.			✓		
7	Bisa digunakan untuk bahan peraga bagi guru sebagai proses membantu belajar murid.		✓			

objek kuran banyak
Informasi kurang lengkap