

## DAFTAR PUSTAKA

- Rosyad, Prima. 2014. *Pengenalan Hewan Augmented Realiy Berbasis Android*. Tugas Akhir: Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Saputro, R. J., dan D. I. S. Saputra. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*. 6(2): 153-162.
- Untiarasari, M. Q., H. Haryanto., dan E. Z. Astuti. 2015. Pembangunan Perangkat Lunak Interaktif Berbasis Markerless Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Pada Taman Kanak-kanak. *Techno.COM*. 14(2): 159-164.
- Evi Wijianti, Yulian Findawati ST. 2015. Aplikasi edukasi pengenalan tumbuhan dan hewan langka untuk anak sd berbasis android. Paper: Universitas Muhamadiyah Sidoarjo
- Aji Prajayuda Pemana, Oky Dwi Nurhayanti, Kurniawan Teguh Mertono.2016. Perancangan dan Implementasi . *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. E-issn: 2338-0403.
- Ariesto Hadi Sutopo.2007. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Graha Ilmu : Yogyakarta
- Gun Gun Maulana. 2017. Penerapan Augmented Reality Untuk pemasaran Produk menggunakan sodtware Unity 3D dan Vutoria. *Jurnal Teknik mesin (JTM)*. E-ISSN: 2549-2888