

DAFTAR PUSTAKA

- Andriksen, H., & Avianto, D. (2023). Application Mobile-Based Augmented Reality for Endemic Animals of Central Kalimantan. *Jurnal Riset Informatika*, 365-372.
- Apen Sitinjak, B., Dita Mahatmanti, A., Natalia, D., Putri, A., & Zahra Majidiah, K. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Hewan Menggunakan Univity dan Vuforia. *Research Gate*, 1-10.
- Azzahra, P. S. (2024). PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) PENGENALAN STRUKTUR LAPISAN BUMI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY 3D. *JIKSTRA*, 124-133.
- Damastuti, F. A., & Robihul, M. M. (2022, Juni). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Anak TK Berbasis Augmented Reality (AR). *Jurnal Teknologi Informasi dan Terapan (J-TIT)*, 19-28.
- Febriana Dewi, P. R. (2022). Augmented Reality Introduction to Animals of the Archipelago to Grow the Nation's Love for Children. *Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, 359-370.
- Firman Alamsyah, D. Z. (2024). APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN BERBASIS GAME MENGGUNAKAN UNITY 3D. *Institut Teknologi Nasional Malang*, 8528-8535.
- Hidayat, A. M. (2023). PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID TENTANG PENGENALAN HEWAN LANGKA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI)*, 1123-1129.
- Ika Maharani, K. A. (2023). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN SATWA DI SEKOLAH. *Jurnal TEKINKOM*, 2023.
- Jani Tarigan, I. S. (2024). PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BANGUN RUANG BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal TIMES*, 150-166.
- Khairan Naufallinho, M. A. (2025). Rancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Buah-Buahan Tropis Pada SMPN 1 Kibin Menggunakan

- Unity 3D Dan Blender. *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, 3040-3059.
- Khatib Sulaiman, T. R. (2023, 12 10). Penerapan Visualisasi 3D Furniture Pada Desain Interior Rumah dengan Pemanfaatan Fitur Plane Detection Augmented Reality. *Indonesian Journal of Computer Science Attribution*, 12, 2023-4144.
- Kurnia, U. I. (2025). Pelatihan Blender Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Bagi Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3196-3201.
- Putra, Y. I. (2024). Penerapan Augmented Reality Dengan Metode Markerless Pada Museum Megalodon. *JAMASTIKA*, 178-186.
- Rafif Midopta, R. A. (2021). Implementasi Augmented Reality Untuk Sosialisasi Dan Edukasi Tentang Flora Dan Fauna Langka Di Indonesia. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 528-535.
- Rahmat, N. (2021). Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender. *JURNAL TIKA*, 86-92.
- Salim, A. H. (2024). Pemanfaatan Assemblr Edu Sebagai Media Augmented Reality Untuk Mendukung Pembelajaran Mandiri Kata kunci. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 8935-8943.
- Utami, P. D. (2022). Development of The "Kisah Si Jojo" Android Application Based on Augmented Reality with Unity 3D. *Journal of Software Engineering, Information and Communication Technology (SEICT)*, 45-56.