

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita, R. R., Elfidasari, D., & Gunaryadi, D. (2018). Perilaku Makan Gajah Sumatera (*Elephas Maximus Sumatranus*) Di Taman Margasatwa Ragunan. *Jurnal AL- AZHAR INDONESIA SERI SAINS DAN TEKNOLOGI*, IV(4), 203-207.
- Arifatno, D. R., & Rahmadi, H. (2017). Perancangan Aplikasi Gerakan Shalat Menggunakan Augmented. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SeNTIK) STMIK Jakarta STI&K*, 115.
- Aristides, Y. (2016). Perlindungan Satwa Langka di Indonesia dari Perspektif Convention on International Trade in Endangered Species of Flora and Fauna (Cites). V(4), 1-17.
- Asmita, N., Muhammad, A., & Sunarto. (2014). Penaksiran Populasi Tapir Asia (*Tapirus Indicus*) Di Suaka Margasatwa Rimbang Baling Dengan Bantuan Kamera Jebak. *JOM FMIPA*, I, 554-561.
- Firmansyah, dkk. (2021). Pola Penegakan Hukum dalam Pengurangan Aktifitas Ilegal untuk Perlindungan Habitat Harimau Sumatera (*Panthera tigris sumatrae*) di Tambling Wildlife Nature Conservation, Taman Nasional Bukit Barisan Selatan (. *Jurnal Ilmu Kehutanan*, XV(2), 201-2017.
- Indriani, dkk. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 73, 47.
- IW, Y., IW, S. W., & S, M. (2018). Analisis Habitat Dan Populasi Jalak Bali (*Leucopsar Rothschildi*) Di Resort Teluk Brumbun Taman Nasional Bali Barat. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, V, 32-43.
- Karundeng, C., Mamahit, D., & Sugiarto, B. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 1(1), 1-8.
- Marsum, & Dewi, L. K. (2020). Peran Pengawasan Dalam Meningkatkan Kinerja Pada Kegiatan Konservasi Pelestarian Badak Sumatera Di Taman Nasional Bukit Barisan Selatan Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, III(01), 19-20.
- Mongilala, Melin. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(IV), 456-474.

- Mufida, M. K., & Harun, M. (2018). Aplikasi Pengenalan Hewan Lindung Menggunakan Augmented Reality dengan Metodemarker Based Tracking. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, I(I), 34-43.
- Ndaong, dkk. (2019). Teknologi Pengolahan Pakan Amoniasi Pada Sapi di Desa Nggorang, Kecamatan Komodo Manggarai Barat, NTT. *International Journal of Community Service Learning*, III(4).
- Nurhayati, I., Partaya, & Priyono, B. (2020). Kesesuaian Habitat Rusa Timor di PT. Taman Satwa Semarang. *Life Science Journal*, 52-61.
- Oentoro, Y. (2012). Representasi figur burung Garuda yang digunakan sebagai lambang negara. *NIRMANA*, 1, 47-64.
- Putra, D., & Sudirman, M. (2017). Pemanfaatan Engine Vuforia untuk Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Metode Pembelajaran Sholat Berbasis Mobile. *Journal of Information And Technology (J-INTECH)*, V(2), 71.
- Qomari'ah, A. N. (2020, Juni). The Effort of, NGO, BOS, in (Borneo Orangutan Survival) Foundation in Saving Orangutans in Central Kalimantan (2016-2019). *Islamic World and Politics*, IV, 101-105.
- Qori, M., Untiarasani, Haryanto, H., & Zuni Astuti, E. (2015). Pembangunan Perangkat Lunak Interaktif Berbasis Markerless Augmented Reality untuk Pengenalan Hewan pada Taman Kanak-Kanak. *Techno.COM*, XIV(2), 159-164.
- Raharjo, P. B., Wibowo, S. A., & Orisa, M. (2020, Maret). Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Endemik Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, IV(1), 382-388.
- Ramadhan, A. N., & Wahyu, S. (2018). Ekoturisme: Arsitektur dalam Konservasi Satwa. *Journal Sains dan Seni ITS*, XXXI(2), 96.
- Razanah, N. (2015). Alternatif Rencana Pengembangan Ekowisata di Suaka Rhino Sumatera (SRS) Taman Nasional Way Kambas.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: CV Budi Utama.
- Srimulyaningsih, R., & Prayoga, E. (2018). Inventarisasi Keberadaan Dan Penyebaran Jejak Macan Tutul (*Panthera Pardus Melas* Curvier, 1809) Di Hutan Lindung Cijambu Kabupaten Sumedang). *XXI*, 1-16.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Cv.Afabeta.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.
- Zainudin, Z., Areni, I. S., & Wirawan, R. (2016). Aplikasi Augmented Reality pada Sistem Informasi Smart Building. *JNTETI*, 207-216.