

DAFTAR PUSTAKA

- Arifki, H. H., & Barliana, M. I. (2018). KARAKTERISTIK DAN MANFAAT TUMBUHANPISANG. *Farmaka*, XVI(3), 196-203.
- Arifatno, D. R., & Rahmadi, H. (2017). Perancangan Aplikasi Gerakan Shalat Menggunakan Augmented. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SeNTIK) STMIK Jakarta STI&K*, 115.
- Craig, A. (2013). Understanding Augmented Reality, Concepts and Applications. 225.
- Fernando, M. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality menggunakan Vuforia SDK dan Unity. Buku AR Online*. Menado: Buku AR Online.
- Fransiska, E. D., Akhriza, T. M., & Primandari, L. A. (2017). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIF DAN INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN HEWAN. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 636-645.
- Hujair AH Sanaky (2005). Penilaian proses belajar. Yogyakarta Safiria Insania Presss
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016, Februari 7). PEMBUATAN AUGMENTED REALITY TENTANG PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE IMAGE TRACKING VUFORIA. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 47-73.
- Mahendra, I. B. (2016, April). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, IX(1), 1-7.
- Milgram, P. (1994). Taxonomy of Mixed Reality Visual Display. *IEICE Transaction on Information and Systems*, 1321-1329.
- Mongilala, M., Tulenan, V., & A. Sugiarto, B. (2019, Desember). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, XIV(04).
- Mufida, M., & Harun, M. (2018, March). APLIKASI PENGENALAN HEWAN LINDUNG MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY DENGAN METODE MARKER BASED TRACKING. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, I(1), 34-43.
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJAR

- AN. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, XIII(2), 174.
- O. Karundeng, C., J. Mamahit, D., & A. Sugiarto, B. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, XIV(1), 1-8.
- Pramono, H. D. (2018, Juni). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Game Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Mobile. *Journal of Information and Technology*, VI(01).
- Qori, M., Untiarasani, Hanny Haryanto, & Astuti, E. Z. (2015, Mei). PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK INTERAKTIF BERBASIS MARKERLESS AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN HEWAN PADA TAMAN KANAK-KANAK. *Techno.COM*, XIV(2), 159-164.
- SIANIPAR, W. N., LUMBANBATU, J., & PURBA, H. A. (2010). PENGUJIAN APLIKASI ANDROID MENGGUNAKAN APPIUM, ROBOTIUM, UI AUTOMATOR, DAN KATALON STUDIO. Dalam *TUGAS AKHIR* (hal. 32).
- Sudirman Putra, D. M. (2017, Desember). Pemanfaatan Engine Vuforia untuk Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Metode Pembelajaran Sholat Berbasis Mobile. *Journal Information and Technology*, V(02).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Suketi, K., Febjislami, S., & Yuniarti, R. (2018). Karakterisasi Morfologi Bunga, Buah, dan Kualitas Buah Tiga Genotipe Pepaya Hibrid. *Bul. Agrohorti*, 112-119.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.
- Tegar, D.G. 2013. *Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Omahe Café And Resto Berbasis Client Server dengan Platform Android*. Skripsi. Universitas Dian Nuswantoro. Semarang.
- Villegas, V. (1991). Carica papaya. *Plant Resources of South-East Asia*, 108-112.
- Widyastuti Susan 2010 Blajar Sambil Bermain : Metode Mendidik Anak Secara Komunikatif Disampaikan pada seminar “Mendidik Anak”, Sekolah Taruna Bangsa Klaten 29 Oktober