

DAFTAR PUSTAKA

- Ensiklopedia Bebas*. (2016, Agustus 30). Dipetik mei 19, 2018, dari Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_fauna_identitas_provinsi_di_Indonesia
- Adami, & Budihartanti. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaa Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, II*, 10.
- Arifitama. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: Andi.
- Binanto, I. (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya*, 1-9.
- Chua, B. B., & Dyson, L. E. (2004). *ASCILITE*. Dipetik Oktober 11, 2017, dari <https://www.ascilite.org/conferences/perth04/procs/chua.html>
- Darmawiguna, I. m., Pradnyama, G. A., & pradipta. (2017). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Pengenalan dan Teknik Dasar Bola Basket. *KARMAPATI*, 6, 9.
- Haryani, & Triyono. (2017). Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. 6.
- Hidayat, A., & Mujahiduddien, A. (2017). Pembelajaran Bentuk Sendi Tulang Manusia Menggunakan Konsep Augmented Reality. *Siliwangi*, 3, 1.
- Maulana, & Kusuma. (2014). Aplikasi Augmented reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya. 7.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nazruddin, S. (2012). Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.
- Pramana, Brata, & Hendra. (2018). Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Benda di Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Blambangan Banyuwangi). *Jurnal pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9.

- Saefudin, M., & Ekasari, M. H. (2017). Aplikasi Pembelajaran Fauna Endemik Indonesia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal SIMESTRIS*, 8, 8.
- Saputro, & Saputra. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. 11.
- Satria, T., Rochim, A. F., & Windasari, I. P. (2015). Perancangan Aplikasi Pembelajaran "Fruvenimial" Berbasis HTML 5. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, III(4), 442.
- Tian, J. (2005). SOFTWARE QUALITY ENGINEERING. Dalam V. Moliere (Penyunt.), *TESTING, QUALITY ASSURANCE, AND QUANTIFIABLE IMPROVMENT*. Canada: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Vaughan, T. (2006). *Multimedia: Making It Work*. (Andi, Penyunt.)
- Wulansari, Zaini, & Bahri. (2013). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 11.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Cv.Afabeta.
- Huda, N., & Romadloni, N. (2016). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Talking Stick Pada Siswa kelas 4 SD Darul Ulum Kebonsari Surabaya* (Vol. Volume 07)
- Muidah. (2015). *Meningkatkan Minat Belajar Melalui Layanan Informasi Dengan Teknik Power Point* (Vol. Vol. 1). Jurnal Penelitian Tindakan.