

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Dwiky, Jeanny Pragantha, and Darius Andana Haris. 2021. "Pembuatan Game Augmented Reality First Person Shooter 'Apocalyptic Reality' Dengan Vuforia." *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi* 9(2): 83.
- Anggraini, Yohana Yuniati, Dwi Andi Nurmantris, and Gandeva Bayu Satrya. 2021. "implementasi teknologi augmented reality (ar) sebagai media edukasi pengenalan satwa di kebun binatang bandung berbasis marker The Implementation of Augmented Reality (AR) As an Educational Medium for Animal Recognition In The Bandung Zoo Based on Mar." 7(3): 402–15.
- Fachrudin, Taufich Rizqi, and Siti Asmiatun. 2020. "Penerapan Web Based Augmented RealitFachrudin, T. R., & Asmiatun, S. (2020). Penerapan Web Based Augmented Reality 3D Pada Game Puzzle Interaktif Kerangka Manusia. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 251. <https://doi.org/10.2.>" *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)* 5(2): 251.
- Hartono, Robert. "Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Hewan." : 5–9.
- Hidayat, a. M., irawan, b., & faqih, a. (2023). Penggunaan game edukasi berbasis android tentang pengenalan hewan langka menggunakan teknologi augmented reality. *Jati (jurnal mahasiswa teknik informatika)*, 7(2), 1123-1129.
- Mufida, B. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2021). Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality. *Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 120-130.
- Nugroho, Atmoko, and Basworo Ardi Pramono. 2017. "Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang." *Jurnal Transformatika* 14(2): 86.
- Pelealu, B. N., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Mobile Augmented Reality untuk Membantu Pembelajaran Anak dalam Membaca, Menulis, dan Berhitung. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1492-1499.
- Pramono, H. D. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Game Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Mobile. *J-INTECH (Journal of Information and Technology)*, 6(01), 166-172.
- Pratiwiningsih, A. (2020). Game Edukasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan dan Ekosistem Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar Berbasis Android.

- Sistem, Jurnal, Yuthsi Aprilinda, Robby Yuli Endra, Freddy Nur Afandi, Fenty Ariani, Ahmad Cucus, and Dewi Setya Lusi. 2020. "Implementasi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Pertama." 11(2): 124–33.
- Wibowo, Dimas Wahyu, Odhitya Desta Triswidrananta, Adn Maulidya, and Handah Putri. 2021. "Augmented Reality Sebagai Alat Pengenalan Hewan Untuk Media Pembelajaran Dengan Metode Multiple Marker." : 43–51.
- Widodo, Arif, and Aryo Baskoro Utomo. 2021. "Media Pembelajaran Taksonomi Hewan Berbasis Augmented Reality Dengan Fitur Multi Target." *Edu Komputika Journal* 8(1): 1–8.

