

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dewi, Ghea Putri Fatma (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Hewan Dalam Bahasa Inggris. Universitas Negri Yogyakarta
- [2] Danto, Walesa. DKK. 2011. Analisis Metode Occlusion Based Pada Augmented Reality Studi Kasus : Interaksi Dengan Objek Virtual Secara Real Time Menggunakan Gerakan Marker. Surabaya.
- [3] Wahyudi, Andri (2012). Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Pengenalan Hewan dan Habitatnya Menggunakan Macromedia
- [4] Sudarmillah, Endah. DKK. 2015. Augmented Reality Edugame Senjata Tradisional Indonesia. Surakarta.
- [5] Kirana, Ratih Candra (2013). "BAB 2 Penggolongan Makhluk Hidup". Sumber : <http://ratih2701.wordpress.com/bab-1-ciri-ciri-dan-kebutuhan-makhluk-hidup/bab-2-penggolongan-makhluk-hidup/> (diakses tanggal 19 Maret 014)
- [6] Andriyadi, Anggi (2010). "Sejarah Augmented Reality". Sumber : http://belajar-ar.blogspot.com/2010/05/sejarah-augmented-reality_28.html (diakses tanggal 19 Maret 2014)
- [7] Candra. 2014, Perancangan Sistem Interaksi Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Sampul Media Promosi Cetak.
- [8] Laxuardy, Senja. 2012. Augmented Reality : Masa Depan Interaktivitas, <https://tekno.kompas.com/read/2012/04/09/12354384/Augmented.Reality.Masa.Depan.Interaktivitas>. (Kamis, 23 May 2019 1.54 PM).
- [9] Purnamawati. Eldrani. 2001. Media Pembelajaran CV. Rajawali. Jakarta.
- [10] Rizky. K, Ramdhan. DKK. Aplikasi Media Pembelajaran Tulang Manusia Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android. (Kamis, 23 May 2019 1.54 PM).
- [11] Kurniawan, .K, 2011. Apa itu Android. Pengertian Android Secara Singakt. <http://thekaku.com/apa-itu-Android-pengertian-Android-secara-singkat>. (Kamis, 23 May 2019 1.54 PM).
- [12] Pressman, Roger. 2002. Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi. Yogyakarta.
- [13] Yulianto, Nanang .2012. Pembuatan Game 3 Dimensi Lost In Jungle dengan Menggunakan Unity 3D Game Engine. http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.21.0535. (Kamis, 23 May 2019 1.54 PM).