

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, I., Darusalam, U., & Benrahman. (2020). Perancangan Pembelajaran Bangun Ruang 3 Dimensi Berbasis Android. *Jurnal Media Informatika Budidarma*.
- Andriansyah, M. (2012). Retrieved Mei 23, 2020, from Pembuatan Game 3 Dimensi Lost In Jungle dengan Menggunakan Unity 3D Game Engine: [http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_10.21.0535](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.21.0535)
- Arka. (2019). *Aplikasi Media Pembelajaran Tulang Manusia Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android*.
- Asry, A. I. (2019). Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada Maket Rumah Virtual. *Jurnal Informatika*.
- Avis. (2011). *Analisis Metode Occlusion Based Pada Augmented Reality Studi Kasus : Interaksi Dengan Objek Virtual Secara Real Time Menggunakan Gerakan Marker*. Surabaya.
- Candra. (2014). *Perancangan Sistem Interaksi Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Sampul Media Promosi Cetak*.
- Defandra, G. (2010, Mei). Retrieved Maret 19, 2020, from Sejarah Augmented Reality: [http://belajar-ar.blogspot.com/2010/05/sejarah-augmented-reality\\_28.html](http://belajar-ar.blogspot.com/2010/05/sejarah-augmented-reality_28.html)
- Efendi, I. (2018). *IT-JURNAL.COM*. Retrieved from Pengertian Augmented Reality(AR): <https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-realityar/>
- Endah, A. (2010, September 13). *Alam Endah's Blog*. Retrieved from Binatang (Fauna) Endemik Indonesia: <https://alamendah.org/2010/09/13/binatang-fauna-endemik-indonesia/>
- Enterprise, J. (2016). *Blender Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hamzati, N. S., & Aunurohim. (2013). Keanekaragaman Burung di Beberapa Tipe Habitat di Bentang Alam Mbeliling Bagian Barat, Flores. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*.
- Irmanto. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS UNITY 3D UNTUK PLATFORM ANDROID PADA PEMBELAJARAN GAMBAR TEKNIK KELAS X DI SMK NASIONAL BERBAH. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Kirana, R. C. (2013). Retrieved Maret 19, 2020, from Bab 2 Penggolongan Makhluk Hidup: <http://ratih2701.wordpress.com/bab-1-ciri-ciri-dan-kebutuhan-makhluk-hidup/bab-2-penggolongan-makhluk-hidup/>
- Kurniawan. (2011). Retrieved Mei 23, 2020, from Apa itu Android. Pengertian Android Secara Singkat.: <http://thekaku.com/apa-itu-Android-pengertian-Android-secara-singkat>
- Laxuardy, S. (2012). Retrieved Mei 23, 2020, from Augmented Reality : Masa Depan Interaktivitas: <https://tekno.kompas.com/read/2012/04/09/12354384/Augmented.Reality.Masa.Depan.Interaktivitas>

- Mangunjaya, F. M. (2017). *Pelestarian Satwa Langka untuk Keseimbangan Ekosistem: Penuntun Sosialisasi Fatwa MUI No 4, 2014, tentang Fatwa Pelestarian Satwa Langka untuk Menjaga Keseimbangan Eksosistem*. MUI pusat.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Edukasi Elektro*.
- Ohan, & Budiawati. (2015). Pemanfaatan aneka ragam burung dalam kontes burung kicau dan dampaknya terhadap konservasi burung di alam: Studi kasus di Kota Bandung, Jawa Barat. *Pros Sem Nas Masy Biodiv*, 747-752.
- Pressman, R. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta.
- Purnama, I. (2018, Agustus). *Otodidak Blend*. Retrieved from Konsep Pemodelan 3D Software Blender: <https://otodidakblend.blogspot.com/2018/08/konsep-pemodelan-3d-software-blender.html>
- Purnawati, E. (2001). *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV Rajawali.
- Rahmat, B. (2011). Analisis dan Perancangan Sistem Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality. *Universitas Sumatera Utara*.
- Sabilillah, M. A. (2018). APLIKASI PENGENALAN RAMBU LALU LINTAS MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. *Institut Nasional Malang*.
- Sudarmilah, E., & dkk. (2015). *Augmented Reality Edugame Senjata Tradisional Indonesia*. Surakarta.
- Sulistiyadi, E. (2010). Kemampuan Kawasan Nir-Konservasi dalam Melindungi Kelestarian Burung Endemik Dataran Rendah Pulau Jawa (Studi Kasus di Kabupaten Kebumen). *Jurnal Biologi Indonesia*, 237-253.
- Supriatna, J. (2008). *Melestarikan Alam Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Turut, R. (2011). *42 Burung Ocehan Populer*. Depok: Penebar Swadaya.
- Wiguna, R. D. (2019). Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Institut Teknologi Malang*.