

DAFTAR PUSTAKA

- [1] . Menlhk.go.id.[Online].http://ksdae.menlhk.go.id/assets/news/peraturan/P.31_menhut_II_2012_Lembaga_Konservasi_.pdf. Diakses 28 Agustus 2020
- [2] . Kebun Binatang Bandung. [Online]. <http://www.bandung-zoo.com/about-us>. diakses 28 Agustus 2020
- [3] . Anas,Azwar. 2018. *Implementasi Augmented Reality Untuk Menampilkan Animasi Hewan Pada Kebun Binatang Pematangsiantar*. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Sumatera Utara : Medan
- [4] . Azuma, Ronald T, “*A Survey of Augmented Reality*”, pp. 355-385, August 1997.
- [5] . Rumanjar, R. 2009. Startegi Promosi Yang Kreatif dan Analisis Kasus *Integrated Marketing Communication*
- [6] . Patkar, R.S, Singh, S.P, and Birje, S.V, “*Marker Based Augmented Reality Using Android OS*”, 2013.
- [7] . Pradana,Egie Yoga. 2019. *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Penunjuk Arah Lokasi Bangunan Bersejarah Kota Medan Menggunakan Markerless GPS Based Tracking*. . Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Sumatera Utara : Medan
- [8]. Adam,Sutrisno. 2014. *Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Agen Penjualan Rumah*.
- [9] . Eder, Dwika Rahma Augusta. 2012. *Rancang Bangun Aplikasi Kamus Irregular Verb Berbasis Mobile Pada Platform Android*. [Online] <http://digilib.unila.ac.id/6893/6/BAB%20%20II.pdf> . Diakses 3 September 2020.
- [10] Prabowo,Alan Zuniargo. 2015. *Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan*.
- [11] H. Sulistyso. 2019. *Aplikasi Pengenalan Sistem Pengenalan Tata Surya Berbasis Augmented Reality*.
- [12] Rosyad,Prima. 2017. *Pengenalan Hewan Augmented Reality Berbasis Android*.
- [13] Dhiyatmika,I Dewa Gede. 2015. *Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK*.
- [14] Kusuma,Susana Dwi. 2018. *Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya Dengan Menggunakan Marker Based Tracking*.