

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. F., Damayanti, & Sulistiani, H. (2018). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 275-282.
- Augmented Reality Indonesia, A. (2018, Februari 21). *Jenis Marker Augmented Reality*. Retrieved from Augmented Reality Indonesia: <https://augmentedrealityindonesia.com/jenis-marker-augmented-reality/>
- GAMELAB INDOENSIA, A. (2020, September 23). *Pengertian dan Teknik Model 3D yang Harus Kamu Ketahui*. Retrieved from GAMELAB INDONESIA: <https://www.gamelab.id/news/231-pengertian-dan-teknik-model-3d-yang-harus-kamu-ketahui>
- Gudnyus.id, A. (2019, Mei 26). *Jenis-Jenis Marker Augmented Reality*. Retrieved from Gudnyus.id: <https://www.gudnyus.id/2019/05/jenis-jenis-marker-augmented-reality.html>
- Mahendra, I. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, VOL 9 NO 1.
- Maleh, I. D., Pransisko, J., Shinta, N. E., Ardeanto, R., & Ramandani, A. (2021). Aplikasi Mobile Pengenalan Hewan Menggunakan Augmented Reality. *ResearchGate*, 1-8.
- Pradiatiningtyas, D. (2021). Konsep Augmented Reality Dan Mobile Marketing Sebagai Usaha Pengembangan Pariwisata Yogyakarta DI Era Pandemi Covid-19. *Pariwisata*, 73-79.
- Rahayu, S., & Setya, A. P. (2021). Aplikasi Pengenalan Hewan untuk Anak Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Algoritma*, 106-112.
- Sampoerna University, A. (2022, Maret 9). *Pengertian Augmented Reality, Cara Kerja, Jenis dan Contohnya*. Retrieved from Sampoerna University: <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/pengertian-augmented-reality/>
- Wijayanti, E., & Findawati ST, M.MT., Y. (2016). Aplikasi Edukasi Pengenalan Tumbuhan Dan Hewan Langka Untuk Anak SD Berbasis Android. *Academia*, 1-8.