

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. i. rabbani, Pembuatan Animasi pada Implementasi Teknologi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda untuk Sekolah Menengah Pertama, Bandung, 2020.
- [2] S. H. Darman Umagapi, “Sistem Informasi Pengendalian Internal Prosedur Pencatatan Akuntansi Penggajian Pada PT. HALMAHERA KARYA TIMUR PERSADA Menggunakan Visual Studio,” *Indonesian Journal On Information System*, vol. 2018.
- [3] P. Rosyad, Pengenalan Hewan Augmented Reality Berbasis Android, Surakarta, 2014.
- [4] P. B. Raharjo, S. A. Wibowo and M. Orisa, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN HEWAN ENDEMIK INDONESIA BERBASIS ANDROID,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2020.
- [5] D. Lohjinawi, I. R. Sakristi, F. A. Abitama and T. Desyani, “Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Hewan-Hewan berbasis android menggunakan marker base tracking,” *Journal of Artificial Intelligence and Innovative Applications*, 2020.
- [6] R. D. Sindhu and E. W. Wirga, “APLIKASI PENGENALAN ALAT TEMPUR TENTARA NASIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID,” *Teknik Informatika*, 2015.
- [7] M. H. Rofiqi, “PENGENALAN NAMA HEWAN PURBAKALA BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN MARKED BASED TRACKING DAN SUARA,” *SENAMIKA*, 2020.
- [8] A. Zaki and E. Winarno, Animasi Karakter dengan Blender dan Unity,

Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016.

- [9] J. Enterprise, Blender untuk Pemula, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016.
- [10] M. N. Fauzan and L. C. Adiputri, Tutorial Membuat Prototipe Prediksi Ketinggian Air (PKA) untuk Pendeteksi Banjir Peringatan Dini Berbasis IoT, Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2019.
- [11] A. Hartoko, Paket Lengkap CorelDraw, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- [12] J. Enterprise, Photoshop CC 2017 & CorelDraw 2017, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- [13] J. Enterprise, Kitab Desain Grafis dengan CorelDraw 2019, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- [14] E. D. Fransiska, T. M. Akhriza and L. A. Primandari, "IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIF DAN INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN HEWAN," *Sminar Nasional Sistem Informasi* , 2017.
- [15] C. Aristo and Y. Hendra, "Percangan Media Pembelajaran Tentang Hewan Yang Terancam Punah," *Journal Of Information System and Technology*, 2020.
- [16] S. D. Riskiono, T. Susanto and K. , "RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HEWAN PURBAKALA," *CESS (Journal of Computer Engineering System and Science)* , 2020 .
- [17] B. A. Masse and A. N. Ainun, "PERANCANGAN APLIKASI MAGIC BOOK PENGENALAN HEWAN AIR DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY," *JESIK(Jurnal elektronik sistem informasi dan komputer*, 2020.