

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanda, G. (2020). *APLIKASI PEMBELAJARAN KLASIFIKASI HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS 4* (Doctoral dissertation, STMIK AKAKOM Yogyakarta).
- Alexandra, W. (2020). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN RANTAI MAKANAN PADA HEWAN* (Doctoral dissertation, Universitas Teknokrat Indonesia).
- Iqbal, M. A., & Rosnelly, R. (2020). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Lapisan Bumi Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 927-940.
- Pramana, Y. A. (2017). *Pembangunan Aplikasi Augmented Reality untuk Pengenalan Benda di Museum Berbasis Android (Studi Kasus: Museum Blambangan Banyuwangi)* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Lenurra, F., & Pratiwi, D. (2016, October). Penerapan teknologi *Augmented Reality* sebagai media promosi apartemen dengan metode Markerless. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL CENDEKIAWAN* (pp. 77-83).
- Sujati, D. A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2016). Pengembangan aplikasi multimedia untuk pembelajaran satelit astronomi nasa dengan teknologi *Augmented Reality* berbasis android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(2), 249-258.
- Rahayu, F. (2019). *Implementasi Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android* (Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta).
- Sujati, D. A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2016). Pengembangan aplikasi multimedia untuk pembelajaran satelit astronomi nasa dengan teknologi *Augmented Reality* berbasis android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(2), 249-258.

Syahputra, I., Haryanto, E. V., & Akbar, M. B. (2020). Implementasi *Augmented Reality* Dalam Pembuatan Media Informasi Wisata Sejarah Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 569-582.