



## DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Rosa dan Shalauhuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika Bandung.
- Brata, Adam Hendra. 2012. *Pengembangan Perangkat Lunak Magic Profile Book Teknik Informatika Universitas Brawijaya dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. Universitas Brawijaya.
- Haryanto Setyawan. 2016. *Perancangan Sistem Pemandu Wisata Sebagai Media Informasi Dengan Memanfaatkan Augmented Reality (Studi Kasus Museum Galeri Nasional*. Skripsi. Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Esa Unggul. Jakarta.
- Ida Bagus Made Mahendra. 2016. *Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK*. Universitas Udayana.
- Muhammad Fauji, John Adler. 2015 . *Pemanfaatan augmented reality untuk buku pembelajaran pengenalan hewan pada anak usia dini berbasis android*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia
- Rahmadhani Minarta. 2017. *Implementasi augmented reality dalam pengenalan buah dan binatang pada anak usia dini*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Risaf, Karina Aprilia. 2014. *Implementasi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Hewan Endemik Dunia*.
- Rizky Ardi. 2013. *Pembangunan Aplikasi Pengenalan Binatang untuk Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. Bandung: UNIKOM.
- Sri, Endang Lestari. 2009. *Biologi 1 : Makhluk Hidup dan Lingkungannya Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- 
- Takhta Akrama Ananda, Novi Safriadi, Anggi Srimurdianti Sukamto. 2015 Penerapan augmented reality sebagai media pembelajaran mengenal planet-planet di tata surya. Universitas Tanjungpura.
- Wahya. 2015. Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK.
- Yudhastara, Brian. 2012. Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Secara Virtual. Yogyakarta: STM IK AMIKOM
- 
- Universitas  
**Esa Unggul**
- 