

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, M. E., & Febriansyah. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *Infotel*, 47-52.
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Interaktif.
- Azuma. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environment*, 355-385.
- Chandra, K., Putera, & Yoannita. (2011). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Tata Surya 3D Berbasis AR.
- Guru Pendidikan. (2019, Mei 15). *Metamorfosis Sempurna*. Retrieved from Guru Pendidikan: <https://www.gurupendidikan.co.id/metamorfosis-sempurna/>
- Hariad. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur. *Sentika 2015*, 81-88.
- Haryani, P., & Triyono. (2017). Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal SIMETRIS*, 807-812.
- Hidayat, E., & IRAWAN, E. (2013). Prototype Informasi Digital Jurusan Teknik Informatika UNSIL Berbasis Multimedia. *STMIK BUMIGORA MATARAM : ISBN : 978-602-17488-0-0*.
- Ikhwan. (2009). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Tim CV Sindunata.
- Indriani, Sugiarto, & Purwanto. (2016). Pembuatan Augmented Reality tentang Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *STMIK AMIKOM Yogyakarta*.
- Intan, Yusuf, F., & Rahmatulloh, A. (2017). Implementasi AR pada Ensiklopedia Mengenai Planet di Tata Surya. *Perpustakaan Universitas Siliwangi*.
- Manuputty, & A, P. T. (2017). Perancangan Augmented Reality Media Markerless Point Of Interest dalam Memberikan Informasi Gedung Berbasis Android. *Jurnal Informatika 11*, 31-39.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.

- Namiroh, S., Sumantri, S., & Situmorang, R. (2018). Peran Multimedia dalam Pembelajaran.
- Pungky, W., & Endah, S. (2015). Aplikasi Augmented Reality Game Edukasi Pengenalan Organ Tubuh Manusia.
- Rickman. (2016). *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sadirman, A. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafinfo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarno. (2009). *Panduan Pembelajaran Biologi*. Jakarta: Karya Mandiri Nusantara.
- Tamimi, C. (2017). Studi Siklus Hidup dan Perilaku Kupu-kupu di Penangkaran Kupu-kupu Gita Persada.
- Vaughan. (2008). *Multimedia : Making it work 7th*. New Delhi: Mac-Graw Hill.
- Wahyutama, F., & Samopa, S. (2013). Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Teknik ITS* 2, 481-486.