

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2021). *Apa itu Vuforia? | Pengertian Vuforia | Akbar Project*. Akbarproject. <https://akbarproject.com/apa-itu-vuforia/>
- Alexandra, W., Dwi Putra, A., & Puspanigrum, A. S. (2022). A Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(1), 1–24. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Arifin, M., & Trisnawati, F. (2022). Perancangan Media Edukasi Pengenalan Jenis-Jenis Hewan Berbasis Augmented Reality. *Teknologipintar.org*, 2(1), 1–17.
- Bumbungan, S. J., Saruan, T. J., & Loho, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Metode MDLC untuk Sekolah Dasar. *Fokus Elektroda*, 09(1), 7–11. <https://elektroda.uho.ac.id/>
- Cabero-Almenara, J., Barroso-Osuna, J., Llorente-Cejudo, C., & Martínez, M. del M. F. (2019). Educational uses of augmented reality (AR): Experiences in educational science. *Sustainability (Switzerland)*, 11(18), 1–18. <https://doi.org/10.3390/su11184990>
- Fajri. (2022). *Pengertian Blender, Sejarah, Fitur, Fungsi, Kelebihan dan Kekurangannya-idmetafora*. Idmetafora. <https://idmetafora.com/news/read/852/Pengertian-Blender-Sejarah-Fitur-Fungsi-Kelebihan-dan-Kekurangannya.html>
- Harpiawan, G. (2023). *Teknologi Augmented Reality: Definisi, Jenis, dan Contoh Penerapannya*. Metanesia. <https://metanesia.id/blog/apa-itu-augmented-reality>
- Haryanto, E. V., Lubis, E. L., Saleh, A., Fujiati, & Lubis, N. I. (2019). Implementation of Augmented Reality of Android Based Animal Recognition using Marker Based Tracking Methods. *Journal of Physics: Conference Series*, 1361(1), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1361/1/012019>
- Hidayati, K. F. (2023). *Bahasa Pemrograman C#: Apa Itu, Contoh, dan Mengapa Ia Penting*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/bahasa-pemrograman-c-sharp/>
- Jannah, L. N., Tama, Y. D., & Armunanto, H. (2021). *Penggunaan Aplikasi Mungexambro sebagai Evaluasi Belajar untuk Pendidikan Karakter Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19*.
- Ki, M. (2023). *Media Pembelajaran Adalah – Berita dan Informasi*. Umsu. <https://umsu.ac.id/berita/media-pembelajaran-adalah/>
- Makapedua, C. S., Wonggo, D., & Komansilan, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak

- Usia Dini. *Eduetik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(4), 364–377. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i4.2212>
- Marti, N. W., Dewi, L. J. E., Permana, A. A. J., & Ariawan, I. M. Y. (2020). Augmented Reality (AR) based application to introduce animals for children. *Journal of Physics: Conference Series*, 1516(1), 1–9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1516/1/012022>
- Priyadi, A. (2022). *Pengenalan Unity 3D/S1 Desain Komunikasi Visual S.Ds*. UNIVERSITAS STEKOM. <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengenalan-Unity-3D/61b129f8cf7d62fffb870024e320ac759133be10>
- Putri, A. R. (2022). *Ciri-ciri Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya: Herbivora, Karnivora, Omnivora, Insektivora | Orami*. Orami. <https://www.orami.co.id/magazine/ciri-ciri-hewan>
- Sani, F. M. (2020). *Pengertian dan Teknik Model 3D yang Harus Kamu Ketahui | Berita | Gamelab Indonesia*. Gamelab. <https://www.gamelab.id/news/231-pengertian-dan-teknik-model-3d-yang-harus-kamu-ketahui>
- Shodiq, M. N. (2022). *Apa itu Android? Mari Membahas Definisi, Sejarah, Kelebihan, serta Kekurangan Android*. | by Moh Nurhidayatush Shodiq | Medium. Medium. <https://medium.com/@mohammadnurhidayat11/apa-itu-android-mari-membahas-definisi-sejarah-kelebihan-serta-kekurangan-android-9a80b8d08a67>
- Sundego, J. (2023). *Purwadhika | Figma Adalah: Fitur, Kegunaan, dan Manfaatnya*. Purwadhika. <https://purwadhika.com/blog/figma-adalah-fitur-kegunaan-dan-manfaatnya>
- Syifa, E. Z. N., & Mustagfirin, M. (2022). Augmented Reality sebagai Media Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. *Prosiding Sains Nasional dan Teknologi*, 12(1), 279–285. <https://doi.org/10.36499/psnst.v12i1.6993>
- Wahyu Wibowo, D., Desta Triswidrananta, O., & Maulidya Handah Putri, A. (2021). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan untuk Media Pembelajaran dengan Metode Multiple Marker. *Jurnal Sistem dan Informatika*, 16(1), 43–51.
- Waliansyah, R. R., Dewanto, F. M., & Ridwan, I. N. (2021). Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan (Pewandakan) Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *TECHSI - Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.29103/techsi.v13i1.2333>