

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, D., Eviyanti, A., & Fitriani, A. S. (2022). Animal Recognition Application Based on Food Type Using Android Based Augmented Reality. *Procedia of Engineering and Life Science*, 2(2). <https://doi.org/10.21070/pels.v2i2.1227>
- Arifin, M., & Fahrizal, M. (2021). Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode AR (Augmented Reality). *Jurnal Portal Data*, 6(1), 1–22. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/8>
- Barmula, M. R. A., Hindarto, H., & Eviyanti, A. (2023). Aplikasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika*, 23(2), 143–155. <https://doi.org/10.30873/ji.v23i2.3664>
- Hamsinar, H., & Alfiana, N. (2024). *Aplikasi Anatomi Hewan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Animal Anatomy Application Using Android-Based Augmented Reality Technology*. 13(2), 128–135.
- Harsanto, K., & Rifai, A. (2024). Augmented Reality Animal Recognition Game: Enhancing Early Childhood Learning through Interactive Picture Guessing. *International Journal of Educatio Elementaria and Psychologia*, 1(4), 204–211. <https://doi.org/10.70177/ijeep.v1i4.1175>
- Muhaimin, A., Huda, W. S., Informatika, T., Pasuruan, U. Y., Hewan, N., & Reality, A. (2024). *PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PENGENALAN NAMA HEWAN*. 8(6), 11101–11106.
- Muhfidz Hidayat, A., Irawan, B., & Faqih, A. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Pengenalan Hewan Langka Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1123–1129. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6635>

- Mukhtar, S. A., & Fachrie, M. (2024). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Menggunakan Marker Based. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 13(1), 150–157. <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v13i1.6093>
- Nelson, Y., Nora, Y., Pelita, T., Jend, J., Yani, A., Bisnis, I., Indonesia, P., Jend, J., & Yani, A. (2023). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI PENGENALAN HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID. 5(3), 209–216.
- Pinandita, T., Mohamad, S. N. M., Azman, F. N., & Himawan, H. (2023). An Analysis of Technology Issues in Mobile Augmented Reality. *Informatika (Slovenia)*, 47(7), 23–30. <https://doi.org/10.31449/inf.v46i7.4615>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahayu, S., & Setya, A. P. P. (2021). Aplikasi Pengenalan Hewan untuk Anak Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 106–112. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.848>
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40–46. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.13418>
- Sari, S. F., Destiwati, F., & Manurung, L. (2024). Implementasi Augmented Reality pada Aplikasi Pengenalan Hewan Mamalia Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 5(2), 333–338.

<https://doi.org/10.30998/jrami.v5i2.9211>

Satria, E., Latifah, A., & Prasusetyo, R. (2022). Perancangan Pengenalan Hewan Laut Berdasarkan Zona Kedalaman Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Algoritma*, 19(1), 282–287. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-1.1073>

Solusi, B., Pembuatan, O., & Cahyani, A. (2024). *Blender : Solusi Open-Source untuk Pembuatan dan Pengembangan 3D. October*.

Utami, F., Rukiyah, Andika, W. D., & Sumarni, S. (2021). *Introduction to Sea Animals With Augmented Reality Based Flashcard for Early Childhood*. 513, 215–220. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.108>

Waliyansyah, R. R., Dewanto, F. M., Dewanto, F. M., Ridwan, I. N., & 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>

Wardani, K. K., Alwiyanti, N. A., & Widodo, T. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Memvisualisasi Perubahan Wujud Benda Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika*, 7(1), 132–139. <http://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/jireISSN.2620-6900>

Wijaya, I. M. P. P. (2022). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(2), 173–181. <https://doi.org/10.47080/simika.v5i2.2220>