

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. G. Rampengan and R. Sanjaya, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif," vol. 2, no. 4, p. 15, 2015.
- [2] E. D. Fransiska and T. M. Akhriza, "IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIF DAN INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN HEWAN," p. 10, 2017.
- [3] A. Kamiana, M. W. A. Kesiman, and G. A. Pradnyana, "PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN VIRUS BERBASIS ANDROID," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform. KARMAPATI*, vol. 8, no. 2, p. 165, Jul. 2019, doi: 10.23887/karmapati.v8i2.18351.
- [4] I. Mustaqim, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY," *J. Edukasi Elektro*, vol. 1, no. 1, Aug. 2017, doi: 10.21831/jee.v1i1.13267.
- [5] M. H. Rofiqi, "PENGENALAN NAMA HEWAN PURBAKALA BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN MARKED BASED TRACKING DAN SUARA," p. 7, 2020.
- [6] S. D. Riskiono, T. Susanto, and K. Kristianto, "Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala," *Krea-TIF*, vol. 8, no. 1, p. 8, May 2020, doi: 10.32832/kreatif.v8i1.3369.
- [7] N. Nuriana, "PENGENALAN HEWAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," p. 6.
- [8] "177035-ID-penerapan-augmented-reality-untuk-pemasa.pdf."
- [9] S. Syah, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER UANG KERTAS INDONESIA," *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 9–16, Jun. 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.114.
- [10] V. Waeo, A. S. M. Lumenta, and B. A. A. Sugiarto, "Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose," *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, Dec. 2016, doi: 10.35793/jti.9.1.2016.14641.