

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi, A. (2017). Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less Augmented Reality Berbasis Android. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i1.1312>
- Anshori, M., & Martono, D. (2009). Biologi 1: untuk siswa sekolah menengah atas (sma) - madrasah aliah (ma). In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). <http://www.sinauer.com/media/wysiwyg/tocs/PlantPhysiology5.pdf>
- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 7(1), 47. <https://doi.org/10.20895/infotel.v7i1.29>
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf Development of Biology Learning Media Using Augmented Reality (AR) Technology Based Android in the Concept of Nervous System. VIII(2)*, 47–57.
- Aziz, A. (2016). *Implementation Markerless Augmented Reality Using Android Sensors For Identification of Buildings in Sebelas Maret University. 5(1)*, 25–33.
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Buchari, A., Sentinuwo, S. R., Karouw, S. D. S., Informatika, T., Sam, U., & Indonesia, M. (2015). *Implementasi Augmented Reality warisan Budaya Berwujud di Museum Propinsi Sulawesi Utara. 6(1)*.
- Cholifah, W. N., Sagita, S. M., & Knowledge, S. (2018). *PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID. 3(2)*, 206–210.

- Dearina, N. F. (2018). *Bina Manfaat Ilmu; Jurnal Pendidikan* || Vol. 02, No. 03, Oktober 2018. 02(03), 129–138.
- Dedy, R., Budiman, A., & Pd, M. (2016). *D EVELOPING L EARNING M EDIA BASED ON A UGMENTED R EALITY (AR) TO I MPROVE L EARNING M OTIVATION*. 1(2), 89–94.
- Haryani, P., Industri, F. T., Informatika, J. T., Triyono, J., Industri, F. T., & Informatika, J. T. (2017). *AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF*. 8(2), 807–812.
- Heriyanto, N. M., Samsuedin, I., & Bismark, M. (2019). Keanekaragaman hayati flora dan fauna di kawasan hutan bukit datuk Dumai Provinsi Riau. *Jurnal Sylva Lestari*, 7(1), 82–94.
- Hutabri, E., Dasa Putri, A., Informatika, J. T., Teknik, F., Komputer, D., Putera Batam, U., & Soeprapto -Batam, J. R. (2019). *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*. 08(02), 57–64.
- Ismail, M. E., Utami, P., Ismail, I. M., & Khairudin, M. (2018). *THE EFFECT OF AN AUGMENTED REALITY TEACHING KIT ON VISUALIZATION , COGNITIVE LOAD AND TEACHING STYLES*. 24(2), 178–184. <https://doi.org/10.21831/jptk.v24i2.20031>
- Journal, I., & Education, I. (2019). *International Journal of Indonesian Education and Teaching* <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/IJiet> Sanata Dharma University, Yogyakarta, Indonesia. 3(1), 1–10.
- Kadek, N., Dewi, C., Bagus, I., Anandita, G., Atmaja, K. J., Aditama, P. W., Studi, P., Ilmu, M., & Ganesha, U. P. (2018). *Rancang bangun aplikasi mobile siska berbasis android*. 1(2), 100–107.
- Kamelia, L. (2019). Semarang. *Noviembre 2018*, IX(1), 1. <https://www.gob.mx/semar/que-hacemos>
- Kasus, S., Jashando, P. T., & Saputra, H. A. N. (2017). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID*. IV.
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu*

- Komputer*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Kusmana, C., & Hikmat, A. (2015). The Biodiversity of Flora in Indonesia. *Journal of Natural Resources and Environmental Management*, 5(2), 187–198. <https://doi.org/10.19081/jpsl.5.2.187>
- Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. . (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 2015(2015), 18–25.
- Pendidikan, J., Indonesia, S., Studi, P., Kimia, T., Teknik, F., Syiah, U., & Banda, K. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72–80.
- Rahayu, M. I., & Yusmansyah, E. F. (2017). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI PANDUAN MAHASISWA DALAM KEGIATAN AKADEMIK DI STMIK BANDUNG*. 6(2), 16–22.
- Rahma, F. I. (2019). (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Ruslan, N. I., Pramono, B., & Subardin. (2016). Aplikasi Kamus Bahasa Latin Hewan Dan Tumbuhan Menggunakan Metode Brute Force Dan Fitur Autocomplete Berbasis Android. *Seman TIK*, 2(1), 65–74.
- Saintifika, J., Volume, I., & Januari, P. (2015). *Kata kunci: pembelajaran, mutlimedia interaktif, games, kualitas pembelajaran*. 2(1), 43–52.
- Saputra, Y. A., Rori, J., Sentinuwo, S. R., Karouw, S., Hartadi, B. S., Syakir, A. A., Nurhasanah, Y. I., Senyelda, D., Botopie, R., Abdulghani, T., Jufri, M. T., Mufti, S., Rouf, A., Hanggoro, A. C., Kridalukmana, R., Martono, K. T., Nandiwardhana, D., Mustika, M., Sugara, E. P. A., ... Rasdanelwati, R. (2017). Aplikasi Naturar Pengenalan Tanaman Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Bergerak Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.32530/lumbung.v18i1.177%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/14641%0Ahttp://www.ejournal.himsya.a>

c.id/index.php/HIMSYATECH/article/view/28/27%0Ahttp://semnastikom.u
niyap.ac.id/download/paper/c855d6e0fe58e81

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ramadhani, S. (2019). Urutan Nama Android dan Lambang Android Lengkap Terbaru. Retrieved 15 December 2020, from <https://android62.com/urutan-nama-android/>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2), 17–24.
- Yuliono, T., Sarwanto, & Rintayati, P. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(3), 65–84.