

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 122–131.
- Anugerah, A. K., N, Y. I., & Utoro, R. K. (2018). Aplikasi Tuntunan Shalat Sesuai Mazhab Syafi'i Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(1), 17–29. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v4i1.709>
- 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>
- Batmetan, J. (2018). *Studi Komparasi Tingkat Adopsi Sistem Operasi Berbasis Smartphone Pada Generasi Milenial (Studi Kasus di Universitas Negeri Manado)*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6bceh>
- Deden, R. (2017). *RPAL RANGKUMAN PENGETAHUAN ALAM LENGKAP MEDIA PRAKTIS BELAJAR SAINS* (D. D. & Dewi, ed.). Jakarta Selatan: Penerbit Bmedia.
- Devi, S. R., Septiadi, L., Erfanda, M. P., Hanifa, B. F., Firizki, D. T., & Nadhori, Q. (2019). Struktur komunitas ordo anura di lokasi wisata bedengan Desa Selorejo Kecamatan Dau Kabupaten Malang. *Jurnal Riset Biologi Dan Aplikasinya*, 1(2), 71–79.
- Ernawati, R. S., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(3), 512–523. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v3i3.671>
- Evy, A. (2005). *ULAR DAN REPTILIA LAIN*. Jakarta: Erlangga.
- Fadli, I. N., & Ishaq, U. M. (2019). Aplikasi Pengenalan Huruf dan Makharijul Huruf Hijaiyah Dengan Augmented Reality Berbasis Android Android Application for Arabic Letters Recognition and Its Articulations (Makharij) Using Augmented Reality. 8(28), 73–79. <https://doi.org/10.34010/komputika.v8i2.2186>
- Fadli Wanda, I., Novarino, W., & Tjong, D. H. (2012). The Anuran species (Amphibia) at Harapan Rainforest, Jambi. *Jurnal Biologi Universitas Andalas*, 1(2), 99–107.

- Fardani, A., Artiarini, K., Achmad, F., & Nandhita, A. (2018). *Desain dan implementasi marker dengan media flashcards untuk 10 sample tanaman obat keluarga*.
- Fudhita Floridha & Annisa Ulfah Pristya. (2016). *NANO TEKNOLOGI DI BIDANG KESEHATAN*. Malang: UB Press.
- Gagarin, Y. (2019). *Keanekaragaman Jenis Burung di Kawasan Ekosistem Tahura Zona Aceh Besar sebagai Pendukung Materi Keanekaragaman Hayati di SMAN 1 Lembah Seulawah*. 4(1), 75–84.
<https://doi.org/10.37//0033-2909.I26.1.78>
- Gede Wahya Dhiyatmika, I. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa Tk. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 6(2), 120–127.
- Ginting, N. B., Teknik, F., Studi, P., Informatika, T., Ibn, U., Bogor, K., ... Bogor, K. (2019). *MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE DAN PENGUJIAN BLACK BOX (STUDI KASUS : FAKULTAS TEKNIK DAN SAINS UNIVERSITAS IBN KHALDUN)*. 10(2), 577–588.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
<https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807.
<https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1614>
- Haynes, D. H. (2018). Detection of ionophore-cation complexes on phospholipid membranes. *BBA - Biomembranes*, 255(1), 406–410.
[https://doi.org/10.1016/0005-2736\(72\)90041-7](https://doi.org/10.1016/0005-2736(72)90041-7)
- Hewan, S., Biologi, F., Mada, U. G., Herpetologi, S., Biologi, F., & Mada, U. G. (2015). *Jurnal MIPA*. 38(1), 7–12.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). *Jurnal Sustainable : Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar*. 08(02).
- Indah, P. (n.d.). *Ragam Jenis Ikan Hias Air Tawar Populer: Aneka jenis ikan air tawar hias yang populer di masyarakat*. Putra Ayu.
- Irfansyah, J. (2017). Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 1(1), 9.
<https://doi.org/10.26740/jieet.v1n1.p9-17>

- Isa, I. G. T., & Hartawan, G. P. (2017). Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi*, 5(10), 139–151.
- Jacob, A. M., & Pujiyanti, D. (2013). *DAN VITAMIN B 12 UBUR-UBUR (Aurelia aurita) SEGAR DAN KERING Determination of Amino Acids , Taurine , Macro-Micro Mineral , and Vitamin B 12 on Fresh and Dried Jellyfish (Aurelia aurita)*. 16.
- Jaenudin. (2006). *Belajar Sendiri .NET dengan Visual C# 2005*. Yogyakarta: PENERBIT ANDI.
- Jon Manning & Paris Buttfield-Addison. (2017). *Mobile Game Development with Unity* (Rachel Roumeliotis, ed.).
<https://doi.org/https://books.google.co.id/books?id=1igvDwAAQBAJ&lpg=PA24&dq=mono%20develop&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Kamelia, L. (2019). Semar. *Noviembre 2018*, IX(1), 1.
- Karisman, A. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6(1), 18–30.
<https://doi.org/10.35957/jatisi.v6i1.166>
- Kemdikbud. (2014). *Ilmu Pengetahuan Alam*.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Koesnandar, A. (2019). Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik*, (18), 075.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.548>
- Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18.
<https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>
- Lingkar Kata. (2019). *BUKU PINTAR HEWAN BUAS* (Tety R Suteja, ed.). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Losa, I. M. I., Elhayat Labiro, & Sustru. (2015). Keanekaragaman jenis fauna darat pada kawasan wisata mangrove di desa labuan kecamatan lage kabupaten poso. *Warta Rimba*, 3(2), 118–123.
- Maharani, M. A. (2018). No Title. In *ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI dengan CODEIGNITER dan LARAVEL* (p. 46). Yogyakarta: LOKO MEDIA.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65.
<https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Manik, N. (2004). Mengenal Beberapa Jenis Hiu. *Oseana*, XXIX(1), 9–17.

- Marida, W., & Radhi, M. (2019). *Perilaku Satwa Liar Pada Kelas Reptilia*. 1–10.
- Mr Bayu Anggi Pranata. (2018). IDENTIFIKASI KELAS AVES DI KAWASAN HUTAN GUNUNG MASIGIT KAREUMBI KABUPATEN BANDUNG JAWA BARAT. *IDENTIFIKASI KELAS AVES DI KAWASAN HUTAN GUNUNG MASIGIT KAREUMBI KABUPATEN BANDUNG JAWA BARAT*, 1–120.
- Mulyono, K., & Al Fatta, H. (2012). Pembuatan Game Labirin Dengan Menggunakan Blender 3D. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (DASI)*, 13(2), 27.
- Murtiwiayati, & Lauren, G. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android. *Jurnal Ilmiah*, 12, 2,3.
- Muzaky Luthfi, O., Citra Satrya Dewi, C., Dwi Sasmitha, R. , Syarif Alim, D., & Dwi Putranto, D. B. (2018). Kelimpahan Invertebrata di Pulau Sempu sebagai Indeks Bioindikator, Ekonomis Penting Konsumsi, dan Komoditas Koleksi Akuarium. *JFMR-Journal of Fisheries and Marine Research*, 2(3), 137–148. <https://doi.org/10.21776/ub.jfmr.2018.002.03.1>
- Nasir, M., Amira, Y., & Mahmud, H. (2017). Keanekaragaman Jenis Mamalia Kecil (Famili Muridae) pada Tiga Habitat yang Berbeda di Lhokseumawe Provinsi Aceh Diversity of Small Mammal (Family Muridae) in Three Different Habitats at Lhokseumawe Aceh Province. *Keanekaragaman Jenis Mamalia Kecil (Famili Muridae) Pada Tiga Habitat Yang Berbeda Di Lhokseumawe Provinsi Aceh Diversity of Small Mammal (Family Muridae) in Three Different Habitats at Lhokseumawe Aceh Province*, 1–6.
- Nofriansyah, D., Ramadhan, P. S., & Andika, B. (1978). *Perancangan Aplikasi Sistem Pakar untuk Mendeteksi Jenis Racun dan Spesies Ular pada Pasien yang Terkena Racun Bisa Ular Menggunakan Metode Certainty Factor*. 93–104.
- Nugraha, F., Triyanto, W. A., Arifin, M., & Rahayu, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penilaian Beban Kerja Dosen. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 405–412. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.3312>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Transformatika. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91.
- Quraish, Q., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2016). Buku Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 102. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.102-108>
- Rachman, A. N. (2018). *Seri Sains dan Teknologi SISTEM INFORMASI WISATA*

DI AMPERA WATERPARK Seri Sains dan Teknologi P-ISSN 2477-3891.
4(2), 87–92.

Rahmat, R. (1999). *Budi Daya Cacing Tanah*. Yogyakarta: KANISIUS.

Ramadhan M, M. Y. (2019). Aplikasi Informasi Transportasi Angkutan Umum Antar kota pada Terminal Amplas Sumatra Utara. *Jurnal SITECH : Sistem Informasi Dan Teknologi*, 1(2), 117–122.
<https://doi.org/10.24176/sitech.v1i2.2391>

Rohmatika, C. A. (2017). APLIKASI KEAMANAN GAMBAR DENGAN KRIPTOGRAFI MENGGUNAKAN ALGORITMA AES (ADVANCED ENCRYPTION STANDARD). *ABA Journal*, 102(4), 24–25.
<https://doi.org/10.1002/ejsp.2570>

Rori, J., Sentinuwo, S. R., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1), 3–7. <https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.12299>

Rosa A.S - M. Shalahuddin. (2011). *MODUL PEMBELAJARAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK (TERSTRUKTUR DAN BERORIENTASI OBJEK)*.

Sally, M. (2007). *Dunia Satwa BUAYA DAN ALIGATOR*. London: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Satria, B., & Prihandoko. (2018). Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun. *Universitas AMIKOM Yogyakarta*, 1–5.

Satria Yudha, Do., Eprilurahman, R., FaisaL alawi, M., & Tarekat, A. (2014). Keanekaragaman Jenis Katak Dan Kodok (Ordo Anura) Di Sepanjang Sungai Opak Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta the Diversity of Frogs and Toads (Anura) on Along the Opak River At the Province of Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Biologi*, 18(2), 52–59.

Setyawan, H., & Pd, S. (2016). *Opini penggunaan aplikasi*. 26–40.

Setyawan, R. A., & Dzikri, A. (2016). Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 295.
<https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.517>

Siregar, M., Permana, I., Sistem, J., Fakultas, I., Dan, S., Uin, T., ... Pekanbaru-Riau, P. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile Untuk Navigasi Ke Alamat Pelanggan Tv Berbayar (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru) 1. *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 82–94.

Siswantoko, W. (2015). *Implementasi teknologi augmented reality pada Game Duck Hunt berbasis android*. Universitas Komputer Indonesia.

- Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9.
- Sufyan, A., Atamtajani, M., Produk, P. D., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Buahbatu, T. (2019). *EKSPLORASI LIMBAH SISIK IKAN MUJAIR SEBAGAI*. 21–32.
- Sugiyono. (2014). *No Title*.
- Suryawinata, B. A. (2010). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Memvisualisasikan Produk Perumahan Melalui Internet. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 1(2), 758. <https://doi.org/10.21512/comtech.v1i2.2583>
- Vitono, H., Nasution, H., & Anra, H. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Kalimantan Barat). *Universitas Tanjungpura Pontianak*, 2(4), 239–245.
- Windu, M., & Kesiman, A. (2014). *Augmented Reality Book Beserta Landscape Alam*. 3, 176–185.
- Wright, A. M., Smith, D., Dhurandhar, B., Fairley, T., Scheiber-Pacht, M., Chakraborty, S., ... Coffey, D. M. (2013). Digital slide imaging in cervicovaginal cytology: A pilot study. *Archives of Pathology and Laboratory Medicine*, 137(5), 618–624. <https://doi.org/10.5858/arpa.2012-0430-OA>
- Yunahar Heriyanto. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64–77.
- Yunianto, A., & Yuliani, N. (2020). *IMPLEMENTASI APLIKASI SiParkir UNTUK KEMUDAHAN Pengumpulan Data System Development Life Cycle (SDLC)*. 4(1), 11–21.