

DAFTAR PUSTAKA

- Afshari-Jouybari, H., & Farahnaky, A. (2011). Evaluation of photoshop software potential for food colorimetry. *Journal of Food Engineering*, *106*(2), 170–175.
<https://doi.org/10.1016/j.jfoodeng.2011.02.034>
- Agustina, R., & Suprianto, D. (2012). Pemrograman Aplikasi Android. *Yogyakarta: Mediakom, May 2012*. <https://doi.org/10.13140/2.1.1589.0563>
- Bhuvan Unhelkar. (2018). Software Engineering with UML by Bhuvan Unhelkar. In *Taylor & Francis Group, LLC*.
- Budiman, A. (2014). Pelaksanaan Perlindungan Satwa Langka Berdasarkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 Tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati Dan Ekosistemnya (Studi Di Seksi Konservasi Wilayah I Surakarta Balai Konservasi Sumber Daya Alam Jawa Tengah). *Gema*, *26*(48), 1372–1380.
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *7*(2), 275. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Fourman, M. S., Ghaednia, H., Lans, A., Lloyd, S., Sweeney, A., Detels, K., Dijkstra, H., Oosterhoff, J. H. F., Ramsey, D. C., Do, S., & Schwab, J. H. (2021). Applications of augmented and virtual reality in spine surgery and education: A review. *Seminars in Spine Surgery*, *33*(2), 100875. <https://doi.org/10.1016/j.semss.2021.100875>
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, *21*(1), 59–72.
<https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Law, E. L. C., & Heintz, M. (2021). Augmented reality applications for K-12 education: A systematic review from the usability and user experience perspective. *International Journal of Child-Computer Interaction*, *30*, 100321.
<https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100321>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, *2*(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, *5*(1), 4–6–43.
<http://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1797>
- VENTATIS, S. I. L. (2014). *Satwa Langka* (Issue 4).
- Vinet, L., & Zhedanov, A. (2011). Strategi Pembelajaran. In *Journal of Physics A*:

Mathematical and Theoretical (Vol. 44, Issue 8). <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>

Yahya, Y., & Nur, A. M. (2018). Pengaruh Aplikasi C# dalam Proses Perhitungan Numerik Terhadap Solusi Persamaan Non Linier. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 1(2), 79–87. <https://doi.org/10.29408/jit.v1i2.901>