

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ngafifi, “Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya,” *J. Pembang. Pendidik. Fondasi dan Apl.*, vol. 2, no. 1, pp. 33–47, 2014, doi: 10.21831/jppfa.v2i1.2616.
- [2] V. Atina, N. Nurchim, and Y. A. Yudha, “Penerapan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Digital di Taman Kanak-Kanak,” *Indones. J. Community Serv.*, vol. 2, no. 2, p. 172, 2020, doi: 10.30659/ijocs.2.2.172-180.
- [3] E. Gusnita, S. Hartati, S. Marlina, F. I. Pendidikan, and U. N. Padang, “Melalui Alphabet Book Di Taman,” 2019, doi: 10.5281/zenodo.2571329.
- [4] Y. Suhartini and A. Laela, “Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, p. 43, 2018, doi: 10.31004/obsesi.v2i1.6.
- [5] C. S. Makapedua, D. Wonggo, and T. Komansilan, “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini,” *Edutik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 4, pp. 364–377, 2021, doi: 10.53682/edutik.v1i4.2212.
- [6] K. Fathoni, Y. Setiowati, and R. Muhammad, “Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Satwa Untuk Anak Berbasis Mobile Augmented Reality,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 32, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1797.
- [7] I. Y. Sumendap, V. Tulenan, S. Diane, and E. Paturusi, “Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo),” *Pembuatan Animasi 3 Dimens. Menggunakan Metod. Multimed. Dev. Life Cycle (Studi Kasus Tarian Dana Dana Drh. Gorontalo)*, vol. 14, no. 2, pp. 227–234, 2019.
- [8] P. R. Shalih and I. Irfansyah, “Perancangan Game Berbasis Multimedia

- Development Life Cycle (MDLC) Tentang Tokoh Pahlawan Indonesia Masa Kini untuk Generasi Z,” *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 2, pp. 83–92, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i2.26690.
- [9] A. Haris and M. Y. Putra, “Animasi Interaktif Pengenalan Anggota Tubuh Menggunakan Bahasa Arab Pada SD-IT Roudhotul Jannah Bekasi,” *J. Mhs. Bina Insa.*, vol. 4, no. 2, pp. 145–154, 2020.
- [10] N. Asngari, “Implementasi Marker Based Tracking Untuk Pengenalan Hewan Liar Berbasis Ar,” *Senamika*, vol. 1, no. 1, pp. 182–188, 2020, [Online]. Available: <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/329>.
- [11] I. M. P. P. Wijaya, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia,” *J. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 173–181, 2022, doi: 10.47080/simika.v5i2.2220.
- [12] B. A. Nugraha, “Penerapan Augmented Reality pada Pengenalan Hewan Nokturnal,” *Gener. J.*, vol. 3, no. 2, p. 19, 2019, doi: 10.29407/gj.v3i2.13092.
- [13] A. Syahputra, S. Andryana, and A. Gunaryati, “Aplikasi Augmented Reality (AR) dengan Metode Marker Based sebagai Media Pengenalan Hewan Darat pada Anak Usia Dini menggunakan Algoritma Fast Corner Detection (FCD),” *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 4, no. 2, p. 56, 2020, doi: 10.35870/jtik.v5i1.164.
- [14] M. H. Febriansyah, A. P. Kurniawan, and ..., “Aplikasi Macam-macam Hewan Serta Jenis Makanannya Untuk Siswa Paud Berbasis Ar (augmented Reality),” *eProceedings ...*, vol. 7, no. 6, pp. 3384–3396, 2021, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/16822%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/16822/16539>.

- [15] R. Mauludin, A. S. Sukamto, and H. Muhandi, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 3, no. 2, p. 117, 2017, doi: 10.26418/jp.v3i2.22676.
- [16] Rohani, "Diktat Media Pembelajaran," *Fak. Ilmu Tarb. dan Kegur. Univ. Islam Negeri Sumatera Utara*, pp. 1–95, 2019.
- [17] K. Dan and O. Berbasis, "Game Pengenalan Jenis Hewan Herbivora, Karnivora Dan Omnivora Berbasis HTML5 (Studi Kasus : TK Raudha Kebun Durian Kecamatan Gunung Sahilan) SKRIPSI," vol. 5, 2022.
- [18] D. Candra and V. Karnadi, "Perancangan Game Edukasi Pengenalan Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanan Berbasis Android," *Comput. Sci. Ind. Eng. ...*, vol. 01, pp. 11–18, 2020, [Online]. Available: <https://mail.pbtv.co.id/index.php/comasiejournal/article/view/2019>.
- [19] B. A. Masse and A. N. Ainun, "Perancangan Aplikasi Magic Book Pengenalan Hewan Air Dengan Teknologi Augmented Reality," *Jesik*, vol. 4, no. 1, pp. 47–62, 2018.
- [20] S. D. Y. Kusuma, "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya dengan Menggunakan Marker Based Tracking," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 3, no. 1, p. 33, 2018, doi: 10.32493/informatika.v3i1.1428.
- [21] A. Chairuddin and N. Rochmawati, "Implementasi Markerless Tracking Augmented Reality Pada Pengenalan Buah Menggunakan Metode User Defined Target," *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 1, no. 04, pp. 209–216, 2020, doi: 10.26740/jinacs.v1n04.p209-216.
- [22] A. D. Rachmanto and M. S. Noval, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan UNITY 3D | Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi," *FIKI |Jurnal Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 29–37, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki/article/view>

w/237.

- [23] R. Supardi, “Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 10, 2017.
- [24] R. Indriani, B. Sugiarto, and A. Purwanto, “Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, pp. 73–78, 2016.
- [25] M. M. Mongilala, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 4, pp. 465–474, 2019.
- [26] P. Subhashini, R. Siddiqua, A. Keerthana, and P. Pavani, “Augmented Reality in Education,” *J. Inf. Technol. Digit. World*, vol. 02, no. 04, pp. 221–227, 2020, doi: 10.36548/jitdw.2020.4.006.
- [27] A. D. P. Teja Pratama¹, Yuri Rahmanto², “Aplikasi Pembelajaran Hewan Reptil Berbasis Augmented Reality,” *2018 Fourth Int. Conf. Comput. Commun. Control Autom. (ICCUBEA) Jurnal Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak Vol. 3, No. 1, March 2022, 73-7*, vol. 31, no. June, pp. 36–48, 2022, [Online]. Available: <https://www.medigraphic.com/pdfs/educacion/cem-2017/cem172y.pdf>.
- [28] N. K. Ceryna Dewi, I. B. G. Anandita, K. J. Atmaja, and P. W. Aditama, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android,” *SINTECH (Science Inf. Technol. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 100–107, 2018, doi: 10.31598/sintechjournal.v2i1.291.
- [29] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [30] S. D. Riskiono, T. Susanto, and K. Kristianto, “Rancangan Media

- Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality,” *CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.*, vol. 5, no. 2, p. 199, 2020, doi: 10.24114/cess.v5i2.18053.
- [31] H. Taliwongso, B. A. Sugiarto, and D. Sengkey, “An Interactive Application of the Animation of Cell Types and Components for 11th Grade High School Students Tuteuruga Project View project Learning Media and Blended Learning View project,” *J. Tek. Inform.*, vol. 17, no. 1, pp. 117–128, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>.
- [32] I. Salamah, “Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale,” vol. 8, pp. 176–183, 2019.
- [33] A. Saputra, “Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.
- [34] J. Xiong, C. Ziegler, A. Adjunct, and P. Kortum, “SUSapp: A Free Mobile Application That Makes the System Usability Scale (SUS) Easier to Administer,” *J. Usability Stud.*, vol. 15, no. 3, pp. 135–144, 2020.