

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. A. Khosibah and D. Dimiyati, "Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di Indonesia," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1860–1869, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.1015.
- [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, Dec. 2020, doi: 10.30659/ijocs.2.2.172-180.
- [3] 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.
- [4] N. Maulida, H. Anra, and H. S. Pratiwi, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, p. 26, 2018, doi: 10.26418/justin.v6i1.23726.
- [5] M. F. Burhanuddin, "Implementasi Multi Marker Augmented Reality pada Aplikasi Pengenalan Hewan untuk Pendidikan Anak Usia Dini," *Www.Balesio.Com*, pp. 8–20, 2018.
- [6] N. Supriono and F. Rozi, "Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 3, no. 1, pp. 53–61, 2018, doi: 10.29100/jipi.v3i1.652.
- [7] N. Rohmah and A. P. E. Aflahani, "Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Teknologi," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 7, no. 2, p. 261, 2019, doi: 10.21043/thufula.v7i2.5743.
- [8] F. E. E. Kusuma, M. B. Setyawan, and I. A. Zulkarnain, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Jawa Di Sdn 1 Sidorejo Ponorogo," *Komputek*, vol. 3, no. 1, p. 61, 2019, doi: 10.24269/jkt.v3i1.203.

- [9] 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.
- [10] M. B. Franciska, M. B. Setyawan, and I. A. Zulkarnain, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus Mi Ma'Arif Patihan Kidul)," *Komputek*, vol. 2, no. 2, p. 48, 2018, doi: 10.24269/jkt.v2i2.140.
- [11] A. Wulandari, S. Andryana, and A. Gunaryati, "Pengenalan Ikan Hias Laut Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Augmented Reality," *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 5, no. 2, 2019, doi: 10.26905/jtmi.v5i2.3711.
- [12] D. A. N. Hewan, J. Untuk, K. Pembelajaran, and D. I. Sdn, "PERANCANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN HEWAN BUAS PANORAMA DESIGN OF AUGMENTED REALITY APPLICATIONS FOR THE RECOGNITION OF FROGS AND TAME ANIMALS FOR LEARNING NEEDS AT 134 PANORAMA PRIMARY," vol. 7, no. 5, pp. 2299–2308, 2021.
- [13] M. Heviyanti and M. Syahril, "Keanekaragaman dan Kelimpahan Serangga Hama dan Predator pada Tanaman Padi (*Oryza sativa*) di Desa Paya Rahat, Kabupaten Aceh Tamiang," *Agrosamudra*, vol. 5, no. 2, pp. 31–38, 2018.
- [14] V. K. M. Putri, "Pengertian Mangsa dan Predator," *KOMPAS.com*, 2022. [https://www.kompas.com/skola/read/2022/12/17/080000269/pengertian-mangsa-dan-predator?page=all#:~:text=Dikutip dari situs Biology Dicationary,elang%2C ular%2C dan sebagainya. \(accessed Aug. 22, 2023\).](https://www.kompas.com/skola/read/2022/12/17/080000269/pengertian-mangsa-dan-predator?page=all#:~:text=Dikutip dari situs Biology Dicationary,elang%2C ular%2C dan sebagainya. (accessed Aug. 22, 2023).)
- [15] Y. Tangguh, "Ilmuwan Temukan Gelombang Otak Gurita Lebih Mirip Manusia ketimbang Hewan," *Oketechno*, 2023. [https://techno.okezone.com/read/2023/04/29/56/2805576/ilmuwan-temukan-gelombang-otak-gurita-lebih-mirip-manusia-ketimbang-hewan \(accessed Aug. 25, 2023\).](https://techno.okezone.com/read/2023/04/29/56/2805576/ilmuwan-temukan-gelombang-otak-gurita-lebih-mirip-manusia-ketimbang-hewan (accessed Aug. 25, 2023).)
- [16] D. Deslianti and R. Anugrah, "Pembuatan Video 3D Kampus Iv Universitas

- Muhammadiyah Bengkulu Menggunakan Blender,” vol. 2, no. 1, pp. 289–297, 2020.
- [17] B. S. Pardamean and H. Tolle, “Pembuatan Objek 3D Candi Badut Menggunakan Metode Photogrammetry,” 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [18] Blender, “Blender.” <https://www.blender.org/about/logo/> (accessed Aug. 23, 2023).
- [19] U. Uliontang, E. Setyati, and F. H. Chandra, “Pemanfaatan Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sejarah Tentang Benda-Benda Bersejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit Di Trowulan Mojokerto,” *Tek. Eng. Sains J.*, vol. 4, no. 1, p. 19, 2020, doi: 10.51804/tesj.v4i1.785.19-26.
- [20] U. Technologies, “File:Official unity logo.png,” *WIKIMEDIA COMMONS*, 2023. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Official\\_unity\\_logo.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Official_unity_logo.png) (accessed Aug. 23, 2023).
- [21] E. Cervi, “Vuforia Logo,” *PNGITEM*, 2019. [https://www.pngitem.com/middle/ioxmJTm\\_vuforia-logo-transparent-hd-png-download/](https://www.pngitem.com/middle/ioxmJTm_vuforia-logo-transparent-hd-png-download/) (accessed Aug. 23, 2023).
- [22] P. O. Rotinsulu *et al.*, “Implementasi Markerless Augmented Reality Untuk Navigasi Dalam Gedung,” *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 7, no. 3, pp. 323–330, 2018, doi: 10.35793/jtek.7.3.2018.23637.
- [23] M. B. Firdaus, J. A. Widians, and R. Rivaldi, “Augmented Reality Marker Based Tracking Kayu Bahan Baku Kerajinan Khas Kalimantan Timur,” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 16, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.30872/jim.v16i1.4994.
- [24] A. Chairuddin and N. Rochmawati, “Implementasi Markerless Tracking Augmented Reality Pada Pengenalan Buah Menggunakan Metode User Defined Target,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 01, no. 04, pp. 209–216, 2020, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jinacs/article/view/35481>.
- [25] E. Maiyana, “Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, 2018, doi:

10.22216/jsi.v4i1.3409.

- [26] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurnia, and D. Firmansyah, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 4, pp. 13–23, 2021, doi: 10.35969/interkom.v14i4.78.
- [27] Y. Adi, S. Tinggi, I. Kesehatan, and I. Bandung, “Pembuatan Aplikasi Kepuasan Pelanggan pada Bagian Humas (Humas dan Pemasaran) di Rumah Sakit Bhayangkara TK II Sartika Asih Bandung dengan Menggunakan Metode Waterfall,” *J. Ilmu Kesehat. Immanuel*, vol. 14, no. 2, 2020.
- [28] N. W. Rahadi and C. Vikasari, “Pengujian Software Aplikasi Perawatan Barang Milik Negara Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitions,” *Infotekmesin*, vol. 11, no. 1, pp. 57–61, Jan. 2020, doi: 10.35970/infotekmesin.v11i1.124.
- [29] D. W. Ramadhan, B. Soedijono, and E. Pramono, “PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO).” [Online]. Available: <https://excelindo.co.id>.
- [30] Z. Miftah and I. P. Sari, “ANALISIS SISTEM PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN METODE SUS,” *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 1, no. 1, p. 40, Oct. 2020, doi: 10.30998/rdje.v1i1.7076.
- [31] A. F. Prasetya, Sintia, and U. L. D. Putri, “Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” *J. Ilm. Komput. Terap. dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [32] M. Larassati, A. Latukolan, A. Arwan, and M. T. Ananta, “Pengembangan Sistem Pemetaan Otomatis Entity Relationship Diagram Ke Dalam Database,” *J-Ptiik*, vol. 3, no. 4, pp. 4058–4065, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [33] N. Huda, “Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Penilaian Website Rs Siloam Palembang,” *Klik - Kumpul. J. Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, p. 36, 2019, doi: 10.20527/klik.v6i1.177.