

DAFTAR PUSTAKA

- Afix Endy Abidita, 2015, *Implementasi Augmented Reality Untuk Android Sebagai Media Promosi Menggunakan Unity Dan Vuforia*, SKRIPSI STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Arisandi, Ni Made Desi. Et al, 2014, *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Story Book Legenda Kebo Iwa*, Jurnal KARMAPATI, Vol. 3 (5).
- Dhiyatmika Wahya. Et al ,2015, *Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK*, Jurnal Lontar Komputer Vol. 6 (2).
- Franz Annafi, Lestari Uning, Andayati Dina, 2014, *Augmented Reality Untuk Pengenalan Satwa Pada Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta*, IST AKPRIND, Yogyakarta, Jurnal SCRIPT Vol. 1 No. 2, <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikomp-gdl-imammuslim-35422&q=augmented%20reality%20binatang>, Diakses : 22 Mei 2016 09:47.
- Imam Muslim, 2014, *Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Ensiklopedia Animal Untuk Anak-Anak Berbasis Android*, Perpustakaan Pusat Unikom, <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikomp-gdl-imammuslim-35422&q=augmented%20reality%20binatang>, Diakses : 10 Juni 2016 22:21.
- Mutia dan Djuniadi ,2015, *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Lingkungan Sekitar Dengan Menggunakan Engine Unity 3D*, Jurnal Vol 22 (3), <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=400891>, Diakses 28 juli 2016 01:06
- Nazruddin Safaat H, 2015, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smarthphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung, Informatika Bandung.
- Ririn Yulianti, 2015, *Augmented Reality Pengenalan Rumah Adat Indonesia Dengan Artoolkit*, Skripsi STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Tutut M. dan Adenita Yusminovita, 2016, *Pendalaman Buku Teks Sains SD Kelas II*, Yogyakarta , Yudistira Ghalia Indonesia
- V.K, Sally dan Septi Oktavia, 2016, *Belajar Sains SD Kelas II* , Yogyakarta, Yudhistira Ghalia Indonesia
- Zainuddin Achmad, 2015, *Augmented Reality Tata Surya Sebagai Visualisasi Planet Berbasis Android*, Skripsi STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- <http://kbbi.web.id/binatang> Diakses : 24 Juni 2016 15:39.

<https://developer.vuforia.com/library/articles/Training/Image-Target-Guide>, 24

Juni 2016 15:08 WIB

<https://docs.unity3d.com/Manual/GUIScriptingGuide.html>, 24 Februari 2017 14:41 WIB