

Daftar Pustaka

Alone, Daniel (2013). “Suara Binatang Untuk Anak-anak”.

https://www.youtube.com/watch?v=3hSuvlob_ww (diakses tanggal 10 April 2014)

Andriyadi, Anggi (2010). “Sejarah Augmented Reality”. Sumber : *<http://belajar->*

[ar.blogspot.com/2010/05/sejarah-augmented-reality_28.html](http://belajar-ar.blogspot.com/2010/05/sejarah-augmented-reality_28.html) (diakses tanggal 19 Maret 2014)

Arya (2014). “Apa itu Inkscape”. Sumber : *<http://inkstutor.blogspot.com/2014/01/apa-itu->*

[inkscape.html](http://inkstutor.blogspot.com/2014/01/apa-itu-inkscape.html) (diakses tanggal 19 Maret 2014)

Dentya, Denny (2014). “Apa itu Vuforia” Sumber :

<http://dentyagame.blogspot.com/2014/03/apa-itu-vuforia.html> (diakses tanggal 19 Maret 2014)

Dewi, Ghea Putri Fatma (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Hewan Dalam Bahasa Inggris. Universitas Negeri Yogyakarta

Eko (2012). “Augmented Reality”. Sumber :

<http://tautaninformasi.blogspot.com/2012/01/augmented-reality.html> (diakses tanggal 19 Maret 2014)

Habibie, Muhammad (2012). “Unity3D : cross-Platform Game Engine” sumber : *<http://blog->*

[habibie.blogspot.com/2012/04/unity3d-cross-platform-game-engine.html](http://blog-habibie.blogspot.com/2012/04/unity3d-cross-platform-game-engine.html) (diakses tanggal 10 April 2014)

Kirana, Ratih Candra (2013). “BAB 2 Penggolongan Makhluk Hidup”. Sumber :

<http://ratih2701.wordpress.com/bab-1-ciri-ciri-dan-kebutuhan-makhluk-hidup/bab-2-penggolongan-makhluk-hidup/> (diakses tanggal 19 Maret 2014)

L (2010). “Augmented Reality (markless)”. Sumber :

<http://www.lm3labs.com/museum/archives/41> (diakses tanggal 29 April 2014)

Peny (2013). “Audacity, membuat editing audio menjadi mudah” Sumber :

<http://www.vedcmalang.com/pppptkboemlg/index.php/menuutama/teknologi-informasi/571-audacity> (diakses tanggal 19 Maret 2014)

Rachel (2012). “Pengertian android, apa itu android”. Sumber :

<http://www.updatekeren.com/2012/07/pengertian-android-apa-itu-android.html> (diakses tanggal 19 Maret 2014)

Satrioadi, Reza Bayu (2014). Aplikasi Pengenalan Budaya Papua dengan Augmented Reality Berbasis Android. Universitas Muhammadiyah Surakarta

Wahyudi, Andri (2012). Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Pengenalan Hewan dan Habitatnya Menggunakan Macromedia Director MX. STIMIK AMIKOM Yogyakarta

Wirawan, Pandu aji (2011). “Kelebihan Blender” Sumber :

<http://ilmukomputer.org/2011/11/29/kelebihan-blender/> (diakses tanggal 19 Maret 2014)

Yudhastara, Brian (2012). Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Hewan pada Anak Usia Dini Secara Virtual. STIMIK AMIKOM Yogyakarta