

DAFTAR PUSTAKA

- Adinata, Barnas Danu. 2010. *Virtualisasi Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender*. Depok: Universitas Indonesia.
- Alfianita, Veni. 2014. *Augmented Reality Application As Computer Assembly Learning Based On Android Mobile*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Azuma, Ronald T. *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6, 4 (August 1997), pp. 355 - 385. Earlier version appeared in Course Notes #9: Developing Advanced Virtual Reality Applications, ACM SIGGRAPH 1995 (Los Angeles, 6-11 August 1995)
- Ghea Putri Fatma, Dewi 2012. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Karmilasari., Fina A.B. 2012. *Implementation Of Augmented Reallity Technology For Supporting Interactive Advertising By Using Google SketchUp And ARMedia*. Depok: Universitas Gunadarma.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Peduli Terhadap Makhluk Hidup*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Laily, Fauzunnisa., Rahmat A. W., Bayu P. U., Anni K. F., Eko B. P. 2012. *Aplikasi Pencarian Penginapan Di Yogyakarta Berbasis Android Dengan Teknologi Location Based Service*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Sudarmilah, Endah., R. Ferdiana., L. E. Nugroho., A. Susanto. 2013. *Tech review: Game platform for upgrading counting ability on Preschool Children*. Prosiding on The 5th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE 2013).
- Widjoyo, Fenia Arian. 2011. *Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Flora Dan Fauna Indonesia Menggunakan Macromedia Director MX*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Yudhastara, Brian. (2012). *Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Aanak Usia Dini Secara Virtual*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.