

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fattah, 2007, *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta Indonesia.
- Andriyadi Anggi, 2010, “*Sejarah Augmented Reality*”, http://belajar-ar.blogspot.com/2010/05/sejarah-augmented-reality_28.html, diakses Online pada Tanggal 13 Oktober 2020.
- Dedi Mulyadi, 2009, *Belajar Otodidak CorelDraw Praktik Langsung Melalui Berbagai Bentuk Karya Desain*, Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia.
- Fairuz, 2010, *Sistem Basis Data Entity Relationship Diagram* <http://fairuzelsaid.wordpress.com/2010/03/16/sistem-basis-data-entity>, diakses Online pada Tanggal 13 Oktober 2020.
- Hafiz Adnan, B. 2016, *Aplikasi Pembelajaran Metamorfosis Hewan Berbasis Augmented Reality*, Program Studi Informatika, Universitas Sahid Surakarta, Indonesia.
- Handoyo, E. D. dan Risal, L., 2011, *Pemrograman Berorientasi Objek C# Yang Susah Jadi Mudah*, Informatika Bandung, Bandung, Indonesia.
- Lazuardi dan Senja, 2010, *Augmented Reality Masa Depan Interaktivitas, 2010* <http://tekno.kompas.com/read/2012/04/09/12354384/Augmented.Reality.Masa.Depan.Interaktivitas>, diakses Online pada Tanggal 3 Maret 2021.
- M. B. Romney dan P. J. Steinbart, 2014, *Accounting Information Systems* (Edisi 13), Prentice Hall.
- Muharto dan Ambarita Arisandy, 2016, *Metode Penelitian Sistem Informasi*, Deepublish, Yogyakarta.
- Mulyono dan H. A. Fatta, 2012, *Pembuatan Game Dengan Menggunakan Blender 3D*, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM, Yogyakarta, Indonesia.
- Nazarudin, S, H, 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika Bandung, Indonesia.
- Onserda, 2013, *Android SDK. Komunitas TIK Bandung Jawa Barat Indonesia*. <http://www.saungit.org/2013/01/android-sdk.html>, diakses Online pada Tanggal 26 Februari 2021.
- Ratno, 2012, *Teknologi Game, Pengembangan Game 2D dengan Unity 3D dan Orthello Framework*, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM, Yogyakarta, Indonesia.

- Shalahuddin M. dan Rosa A. S, 2008, *Java di Web*, Informatika Bandung, Indonesia.
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Alfabeta*, Bandung, Indonesia.
- Taman Satwa Taru Jurug Surakarta, 2018, <http://www.solozoo.id/>, diakses Online pada Tanggal 13 Oktober 2020.
- Tulip, 2015, *Aplikasi VR Wildlife Safari Adventure*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vr.wildlife.safari.jungleanimals.adventure.tour>, diakses Online pada Tanggal 13 Oktober 2020.
- Yoga A, S, 2014, *Implementasi Augmented Reality (AR) pada Fosil Purbakala di Museum Geologi Bandung*, Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung, Indonesia.
- Vaughan T, 2004, *Multimedia Making It Work*. (Edisi ke-6), McGraw-Hill Companies. New York.
- Yulianto N, 2012, *Pembuatan Game 3 Dimensi Lost In the Jungle dengan Menggunakan Unity 3D Game Engine*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM, Yogyakarta, Indonesia.