

DAFTAR PUSTAKA

- Balai Konservasi Sumber Daya Alam. 2009. *Panduan Praktis Dokter hewan dalam penanganan Harimau Korban konflik di Sumatera*. Penerbit Balai Konservasi Sumber Daya alam , Jakarta.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Penerbit Andi.Yogyakarta
- Carwadine, M. (n.d.). *Badak Sumatera*. WWF-Indonesia, Diakses 24 Desember 2016 <http://www.wwf.or.id/program/spesies/badak_sumatera/>.
- Developer Vuforia. *Developing With Vuforia*. Vuforia . Diakses pada : 03 Januari 2017 < <https://developer.vuforia.com/>. >
- Damala, A., Marchal, I., & Houlier, P. 2007. 'Merging Augmented Reality Based Features in Mobile Multimedia Museum Guides'. *Anticipating the Future of the Cultural Past*, CIPA Conference 2007, 1-6 October 2007, 259–264.
- Fitria, F., Lestari, S., & Kurniawan, H. 2016, October. DESIGN AND ANALYSIS MODEL APPLICATION SYSTEM TEACHING MEDIA ONLINE. In *Prosiding International conference on Information Technology and Business (ICITB)* (pp. 42-46).
- Goldstone, Will. 2009, *Unity Game Development Essentials*. Packt Publishing. Birmingham, Diakses pada:13 Desember 2016 <www.enucomp.com>
- Irawan. 2012. *Membuat Aplikasi Android Untuk Orang Awam*. Penerbit Maxicom, Palembang.
- Maya Sari. 2016 *Pengertian Flora dan Fauna dan Upaya Melestarikan Flora dan Fauna*. Diakses pada: 20 Desember 2016, <<http://ilmugeografi.com/biogeografi/pengertian-flora-dan-fauna>>
- Layanan, P., & Berbasis, P. (2010). Pengembangan Layanan Informasi dan Promosi Berbasis, *10*(1).
- Ossy, D. E. W., Bahri, B., Informatika, J., Dwi, O., Wulansari, E., & Bahri, B. (2013). Penerapan teknologi augmented reality pada media pembelajaran 1, *13*(1), 122–131.

- Ossy, D. E. W., & Zaini, T. M. (2013). Penterjemah Inggris ↔ Indonesia Mobile Berbasis Augmented, *13*(1), 99–108.
- Permai, M. 2014. 'Penerapan teknologi'. *Prosiding SNATIF Ke-1*, 267–274.
- Septiana Firdaus. 2010. 'Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic', *Multimedia*, 1–10.
- Shalahuddin, M., & Rosa, A.S. 2010. *Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek dengan Bahasa Pemrograman C++, PHP, dan Java*. Penerbit Modula, Bandung.
- Sood, R. 2012. 'Pro Android Augmented Reality'. *Climate Change 2013 - The Physical Science Basis*, Vol. 1. Diakses pada:14 Desember 2016, <<https://doi.org/10.1007/978-1-4302-3946-8>>
- Susanto, A. 2004. *Sistem Informasi Managemen*. Penerbit Linggar Jaya, Bandung.
- Sutopo, A. H. 2003. *Multimedia interaktif dengan flash*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Wahyutama, F., Samopa, F., & Suryoytisonko, H. 2013. 'Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian'. *Jurnal Teknik Pomits*, 2(3), 481–486.
- Waryanto, N. H. 2005. *Storyboard dalam media pembelajaran interaktif*. Penerbit Gramedia Indonesia. Jakarta.
- Ward, T. 2012. *Augmented Reality using Appcelerator Titanium Starter*. Penerbit Packt Publishing Ltd.
- Yuen, S., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. 2011. 'Augmented reality: An overview and five directions for AR in education'. *[Online] Journal of Educational Technology Development and Exchange*4(1). pp.119-140, Diakses pada:15 Desember 2016, <<http://austarlabs.com.au/>>

(Damala et al., 2007)(Permai, 2014)

(Abadi, Wibowo, & Pudjoatmodjo, 2010; Carwadine, n.d.; Damala, Marchal, & Houlier, 2007; Permai, 2014; Pramono, 2013; Purnomo & Haryanto, 2012; Septiana Firdaus, 2010; Setiawan & Haryanto, 2012; Sood, 2012; Wahyutama, Samopa, & Suryoytisonko, 2013; Ward, 2012)