

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes(2017).Manfaat Buah Pir. <https://bandung.bisnis.com/read/20170318/549/1101953/manfaat-buah-pir-bagi-kesehatan>
- Anshor Taufikurrahman, M., Zulfia Zahro, H. and Adi Wibowo, S. (2020) Aplikasi Pengenalan Buah-Buahan Untuk Anak Usia Dini Dalam 3 Bahasa Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android', JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 4(1), pp. 184–191. doi: 10.36040/jati.v4i1.2336.
- Antara(2020).Lima manfaat jeruk untuk kesehatan. <https://jubi.co.id/papua-manfaat-jeruk-untuk-kesehatan/>
- Atsarina(2016).Menyimpan tomat agar tetap segar. <https://resepkoki.id/4-tips-menyimpan-tomat-agar-tetap-segar/>
- Bagus Setiadi, Eko Budi Setiawan(2016).Aplikasi Penerjemah Tablatur Gitar
- Eddy(2015). 10 Manfaat Buah Pisang Bagi Kesehatan. <https://aceh.tribunnews.com/2015/08/11/10-manfaat-buah-pisang-bagi-kesehatan>
- Eka Sapti Cahyaningrum, Sudaryanti, Nurtanio Agus Purwanto Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (2017).Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/17707/10181>
- Game Development Life Cycle(GDLC).<https://teknosecret.wordpress.com/2019/03/28/game-development-life-cycle-gdgc/>
- Hendra Pradibta(2018)State Polytechnics of Malang, Indonesia,Augmented Reality: Daily Prayers for Preschooler Student, <https://www.semanticscholar.org/paper/Augmented-Reality%3A-Daily-Prayers-for-Preschooler-Pradibta/62bb2f9dbcd301c3e1ee4d21da4e54d9e54e91e3>
- Irvan Dwi Saputra, Universitas Bandar Lampung(2019).Analisis Implementasi Augmented Reality (AR) Berbasis Marker-Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran Hidroponik.<https://osf.io/9vgfx/download>

- Mary(2019).Cropped Strawberry.<https://maryflodin.com/cropped-strawberry-jpeg/>
- Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Platform Android.
<https://ejournals.umn.ac.id/index.php/SI/article/download/545/525>
- Michigan(2012).Plum Variety Description.<http://www.michiganplum.org/plum-variety-descriptions/>
- Nurul Azizah.(2017). Aplikasi Mobile Penunjang Belajar Bahasa Jawa Berbasis Client Server. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/12.1.03.02.0134.pdf
- Pratama, V. A. (2020) 'Media Edukasi Pembelajaran 3D Hewan Dan Buah Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android', *Ubiquitous: Computers and itsApplications Journal*, 3, pp. 87–92. doi: 10.51804/ucaiaj.v3i2.87-92.
- Priyatna, B., Hananto, A. L., & Nova, M. (2020). Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development. *Systematics*, 2(3), 110–117. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/systematics/issue/view/235>
- Quaritsch(2018).<https://images.unsplash.com/photo-1528821154947-1aa3d1b74941?ixlib=rb-1.2.1&q=80&fm=jpg&crop=entropy&cs=tinysrgb&dl=quaritsch-photography-INprSEBbfG4-unsplash.jpg>
- R.Aditriana (2018). <http://repositori.unsil.ac.id/1128/6/BAB%20II.pdf>
- Ratih(2014), Khasiat Green Apple dan Red Apple.
<http://ratihkamejablog.blogspot.com/2014/05/khasiat-green-apple-red-apple.html>
- Rio Andriyat Krisdiawan , Darsanto(2019) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, Teknik Komputer Universitas Wiralodra, Penerapan Model Pengembangan Game GDLC (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile.
- Rizqi Mauludin , Anggi Srimurdianti Sukamto , Hafiz Muhardi(2017) Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura, Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem

Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jepin/article/download/22676/18196>

Rohendi , S Septian, and H Sutarno, 2018, Computer Science Education, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, The Use of Geometry Learning Media Based on Augmented Reality for Junior High School Students, <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Use-of-Geometry-Learning-Media-Based-on-Reality-Rohendi-Septian/9048231a0f1d38f8681128bbe55ea0ec91a8f2e1>

Ronald (2008) Pengertian Augmented Reality

Sanriomi Sintaro , Ade Surahman , Nofri Khairan(2020) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia, Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Futsal Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android

Sophia C. Steinhäusser, Anna Riedmann, Max Haller, Sebastian Oberdorfer, Kristina Bucher and Marc Erich Latoschik, 2019, University of Würzburg University of Applied Sciences Würzburg-Schweinfurt, Fancy Fruits - An Augmented Reality Application for Special Needs Education, <https://www.semanticscholar.org/paper/Fancy-Fruits-An-Augmented-Reality-Application-for-Steinhäusser-Riedmann/7b5bb254e4e5c5c994722f82486cd4bffab14e18#related-papers>

Susilawati dan Bachtiar, N. (2018). Biologi Dasar Terintegrasi. Pekanbaru: Kreasi Edukasi. hlm. 131. ISBN 978-602-6879-99-8.