

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. 2020. Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, I. 2019. *Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang)*. 3(9), 8647–8655.
- Alifah, R., Megawaty, D. A., & Satria, M. N. D. 2021. *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK KOLEKSI KAIN TAPIS (STUDY KASUS : UPTD MUSEUM NEGERI PROVINSI LAMPUNG)*. 2(2), 1–7.
- Efendi, Y., Marinda, A., & Lusiana. (2019). *APLIKASI OBJEK WISATA 3D AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE*. 3(1), 58–65.
- Huda, N., & Purwaningtias, F. 2017. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 6(2), 116–120. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v6i2.257>
- Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. 2018. Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20852>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Nazmi, M. 2017. Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17(1), 48–57.
- Rahayu, I., & Istianah, F. 2021. Pengembangan Media Permainan Monopoli Materi Tanaman Dikotil Dan Monokotil Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal UNESA*,

9(9), 1–11.

- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. 2021. Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 24–31.
- Safitri, J., Meilina, P., & Nurbaya Ambo, S. 2018. Implementasi Augmented Reality Sebagai Pembelajaran Pertumbuhan Tanaman Dikotil Dan Monokotil Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika Dan Komputer*, 9(1), 32–38. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/article/view/3230>
- Saifullah. 2011. Modul Pembelajaran SMA Biologi : Jaringan Tumbuhan Biologi Kelas XI. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Sari, A. P., Rudianto, B., Nasution, R., & Prasetya, M. A. 2022. *Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis*. 10–17.
- Syukriah, F., & Pranggarani, L. 2016. Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Pembuatan Organologi Tumbuhan. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 8(1), 23. <https://doi.org/10.22441/fifo.v8i1.1297>
- Triono, S., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. E. 2021. Augmented Reality Application of Puppet Character Recognition Using the Markerless Method. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(3), 293–302.
- Wardono, S. 2020. MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI JARINGAN TANAMAN DENGAN INOVASI MIKROSKOP DIGITAL BUATAN SENDIRI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 21(1), 1–9.