

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhianto, Eka. 2012. “*Augmented Reality Objek 3 Dimensi Dengan Perangkat Artoolkit Dan Blender.*” *Dinamik-Jurnal Teknologi* ... 17 (2): 107–17. <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1658>.
- E.Awulle, Miranthy, Steven R.Sentinuwo, and Arie S.M.Lumenta. 2016. “*Pembuatan Film Animasi 3D Menggunakan Metode Dynamic Simulation.*” *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer* 5 (4): 70–79.
- Hamidah, Siti. 2015. “*Sayuran Dan Buah Serta Manfaatnya Bagi Kesehatan Disampaikan Dalam Pengajian Jamaah Langar Mafaza Kotagede Yogyakarta.*” *Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–10.
- Kamelia, L. 2015. ‘*Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata*’, *Jurnal Pendidikan Islam*, IX(1), pp. 238–253.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2018, *Pengertian Sayur dan buah*, ([https://kbbi.web.id/sayur dan buah](https://kbbi.web.id/sayur-dan-buah) di akses tanggal 29 Mei 2018).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2018, *Pengertian Media*, (<https://kbbi.web.id/Media> di akses tanggal 29 Mei 2018).
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). ( *Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN* ). I(3), 31–36.
- Mustaqim, Ilmawan. 2016. “*Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran.*” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 13 (2): 174–83.
- Nugraha, Iwan Setya, Kodrat Iman Satoto, and Kurniawan Teguh Martono. 2014. “*Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano.*” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer* 2 (1): 62–70. Website dalam internet : <https://doi.org/10.14710/JTSISKOM.2.1.2014.62-70>.
- Nugroho, Atmoko, and Basworo Ardi Pramono. 2017. “*Transformatika.*” *Jurnal Transformatika* 14 (2): 86–91. <http://journals.usm.ac.id/index.php/transformatika/article/view/442/277>.
- Prasetya, Eka, Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi. 2017. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia DevelopmentLifeCycle*” 2 (2): 121–26. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>.

- Putra, windi kharisma. 2016. "*Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus Pada Sekaran 1 Dan SD Negeri Pekunden Semarang).*" Website dalam internet : <http://lib.unnes.ac.id/26174/1/6411412033.pdf>.
- Saputra, aprillio, Yoga. 2014. "*Implementasi Augmented Reality (Ar) Pada Fosil Purbakala Museum Geologi Bandung Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika ( KOMPUTA ).* 1–8.
- Satrioadi, Rezha Bayu .2014. *Pengenalan Budaya Papua Dengan Augmented Reality Berbasis Android.* Website dalam internet : [http://eprints.ums.ac.id/30443/11/9RR.\\_NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/30443/11/9RR._NASKAH_PUBLIKASI.pdf)
- Sutopo, D. 2019. *Functional Food Bunga Rampai Kumpulan Gizi Praktis.* Jakarta:Elex Media Komputindo
- Tribun News, 2018, *Masyarakat Indonesia Masih Kurang Konsumsi Sayuran dan Buah,* (<http://www.tribunnews.com/kesehatan/2018/04/24/masyarakat-indonesia-masih-kurang-konsumsi-sayuran-dan-buah> di akses tanggal 29 Mei 2018 )