

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46.
- Alvin. (2022). *Permainan Pengenalan Buah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality*.
- Anggraeni, D. S., Widayana, A., Rahayu, P. D., & Rozikin, C. (2022). Metode Algoritma Convolutional Neural Network pada Klasifikasi Penyakit Tanaman Cabai. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1), 73.
- Anggraini, V. S. (2018). *Pengaruh Jenis Bantalan Kemasan dan Lama Penggetaran Terhadap Kerusakan Mekanis Paprika (Capsicum annum L.)*.
- Ansor, Nizar; Yuliansyah, H. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Manfaat Enam Jenis Sayuran Untuk Siswa PAUD Di Kota Bandung. *Jurnal Sketsa*, 5(1), 35–44.
- Aulatul Mufida, B., Nonggala Putra, F., & Darma Rusdiyan Yusron, R. (2021). Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality Implementation of Augmented Reality in Animal Recognition Educational Games Based on Their Food. *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 120–130.
- Aulia, N., Dasril, & Abduh, H. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Lengkong Berbasis Android Menggunakan Unity 3D Markeless. *Jurnal Teknik Informatika Unanda*, 1(2), 47–55.

- Ayu, I. D., Murdhani, S., Ayu, I. D., Saraswati, I., Sholeh, M., & Sutasoma, J. (2023). *Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Organ Manusia Melalui Augmented Reality Dengan Menggunakan Aplikasi Unity*. 01(01), 111–119.
- Azpeitia, E., Parcy, F., & Godin, C. (2023). Cauliflowers or how the perseverance of a plant to make flowers produces an amazing fractal structure. *Comptes Rendus - Biologies*, 346(G1), 75–83.
- Dzulhijjah, A. N., Anraeni, S., & Sugiarti, S. (2021). Klasifikasi Kematangan Citra Labu Siam Menggunakan Metode KNN (K-Nearest Neighbor) Dengan Ekstraksi Fitur HSV (Hue, Saturation, Value). *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam*, 2(2), 103–110.
- Fatihah, S. H., Mulyaningsih, N. N., & Astuti, I. A. D. (2020). Inovasi Bahan Ajar Dinamika Gerak dengan Modul Pembelajaran Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(2), 175–182.
- Fatimah, F., Khasanah, H. N., Khoirunnisa, R., 'Aini, F. Q., & Hanik, N. R. (2022). Identification of Diseases and Pests of Cauliflower (*Brassica oleracea*) in the Pedan Hamlet Plantation, Karanglo, Tawangmangu. *Jurnal Biologi Tropis*, 22(1), 113–120.
- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fitri, Z. E., Sahenda, L. N., Pratama Putra, R. O., Zulkarnain, M. I., Triasasti, A. A., & Mustofa, Z. A. (2022). Attractive Learning Media for Introduction to Popular Fruits Using Computer Vision. *ICEECIT 2022 - Proceedings: 2022 International Conference on Electrical Engineering, Computer and Information Technology*, 14–19.

- García, A., Aguado, E., Cebrián, G., Iglesias, J., Romero, J., Martínez, C., Garrido, D., Reboloso, M. del M., Valenzuela, J. L., & Jamilena, M. (2020). Effect of ethylene-insensitive mutation *etr2b* on postharvest chilling injury in zucchini fruit. *Agriculture (Switzerland)*, *10*(11), 1–12.
- Hartono, T. P. (2022). Perancangan Augmented Reality Menggunakan Unity Dan Blender Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Universitas Palangkaraya, December*.
- Hernawati. (2011). Potensi Buah Pare (*Momordica charantia* L.) Sebagai Herbal Antifertilitas. *Jurnal Planta Simbiosis*, *2*(2), 18–24.
- Hernawati. (2019). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Kartu Bilangan di RA Qurrata`ayun Bumi Sari Natar Lampung Selatan*. 1–128.
- Hidayat, H., Andriyanto, S., & Rindri, Y. A. (2024). Penerapan Augmented Reality pada Game Edukasi Tumbuhan Lumut untuk Siswa SMP Negeri 2 Parittiga. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, *14*(1), 74–87.
- Kurniawan, Y. I., & Kusuma, A. F. S. (2021). Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Salat bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *8*(1), 7.
- Listianingrum, E. (2020). *Pengukuran Sifat Fenotip Pada Buah Terong Berdasarkan Citra Digital Disusun*.
- Lora, H. A. (2018). Perbandingan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Impuls dan Momentum Menggunakan Media Animasi 3D Dengan 2D. *Energies*, *6*(1), 1–8.

- Made, I., Warmanto, E., Lahinta, A., Kom, M., Mohammad, S., & Tuloli, M. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Pada Pengenalan Gedung Fakultas Teknik. *Diffusion: Journal of Systems and Information Technology*, 1(2), 1–12.
- Mandei, J. H., & Nuryadi, A. M. (2017). the Effect of Submersion and Potato Type on the Quality of. *Jurnal Penelitian Teknologi Industri Vol. 9 No. 2 Desember 2017 : 123-136*, 9(2), 123–136.
- Masri, M., & Lasmi, E. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless. *Journal of Electrical Technology*, 3(3), 40–47.
- Muhammad Arofiq, N., Ferdo Erlangga, R., Irawan, A., & Saifudin, A. (2023). OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science Pengujian Fungsional Aplikasi Inventory Barang Kedatangan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *Ilmu Komputer Dan Science*, 2(5), 1322–1330.
- Muntahanah, M., Imanullah, M., & Pangestu, I. D. (2021). Aplikasi Pengenalan Huruf Dan Angka, Warna, Sayuran Dan Buah-Buahan Untuk Anak Paud Berbasis Smartphone Menggunakan Metode Linear Congruent(Lcm). *Jurnal Media Infotama*, 17(1), 23–29.
- Nuha, P. S. A., Andryana, S., & Sholihati, I. D. (2021). Model Addie Pada Augmented Reality Hewan Purba Bersayap Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection Dan NFT. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 178–186.
- Nurrachman, Herman Suheri, R. K. (2021). *Pengembangan Brokoli Di Daratan Menengah Tumpangsari Dengan Jagung Manis*. 2(2), 149–156.

- Pangestu, D. A., Fauziah, F., & Hayati, N. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Mengenai Lapisan Atmosfer Menggunakan Algoritma Fast Corner. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 67.
- Payu, C. S., Ismail, Y. L., & Kumaji, S. S. (2017). Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Petani Melalui Pengolahan Labu Kuning (Curcubita Mochata) Menjadi Produk Cemilan Di Desa Barakati Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 23(3), 344.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1.
- Priyatna, B., Lia Hananto, A., Nova, M., Studi Sistem Informasi, P., & Buana Perjuangan Karawang, U. (2020). Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development. *Systematics*, 2(3), 110–117.
- Pusik, L., Pusik, V., Lyubymova, N., Bondarenko, V., Rozhkov, A., Sergienko, O., Denisenko, S., & Kononenko, L. (2019). Study of the Influence of the Ripeness Degree of Parsnip Roots and Storage Method on Their Preservation. *EUREKA: Life Sciences*, 1(January), 12–20.
- Ridwan Alamsyah, Erlan Darmawan, Rio Andriyat, Yulyanto, & Suseno, E. (2023). Implementasi Algoritma Blum Blum Shub Pada Kuis Sandi Semaphore Berbasis Augmented Reality. *Nuansa Informatika*, 17(2), 126–134.
- Riyadi, S., Fitri, Z. E., & Imron, A. M. N. (2021). Pengenalan Huruf Latin Pada Anak Usia Dini Dengan Penerapan Metode Backpropagation. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 130–137.

- Rizkiyanto, A. R. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Markerless Augmented Reality Pada Materi Sistem Tata Surya. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Saputra Informatika, A. (2022). Visualisasi Arsitektur 3 Dimensi Pada Perumahan Jati Agung Permai. *Teknologipintar.Org*, 2(12), 2022–2023.
- Saragih, E. C. (2021). *LAMBANAPU KECAMATAN KAMBERA KABUPATEN SUMBA TIMUR ANALYSIS OF INCOME FARMING OF VEGETABLES IN LAMBANAPU VILLAGE KAMBERA SUB-DISTRICT SUMBA TIMUR DISTRICT PENDAHULUAN Hortikultura merupakan salah satu subsektor pertanian di Indonesia yang cukup potensial*. 7(June 2020), 386–395.
- Siregar, N. B., Aliyah, S., Informasi, S., Utama, U. P., & Mulia, T. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Sholat Sunah Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. 3(1).
- Sitanggang, K. H., Elsera, M., & Nurjamiyah, N. (2022). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Hewan Laut Dalam Bahasa Inggris Menggunakan Metode R&D. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 1–4.
- Susilawati. (2017). Mengenal Sayuran Dan Tanaman (Prospek dan Pengelompokan). *Mengenal Sayuran Dan Tanaman (Prospek Dan Pengelompokan)*, 127.
- Tafakkur, B. O., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., & Abdurahim, A. (2023). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pada Lesehan Kalisari Dengan Metode Based Marker Tracker. *JTIM: Jurnal Teknologi*

Informasi Dan Multimedia, 5(1), 10–21.

Thomson, C. A., Dickinson, S., & Bowden, G. T. (2010). Cruciferous Vegetables, Isothiocyanates, Indoles, and Cancer Prevention. *Bioactive Compounds and Cancer*, 535–566.

Wahyudi, I., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2022). Perancangan Game Pair Matching untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Unity Game Engine. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(2), 139–146.

Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179.

Yuliansar, Ridwan, & Hermawati. (2020). Karakterisasi pati ubi jalar putih, orange, dan ungu. *Saintis*, 1(2), 1–13.

Yuliasti, E. (2019). Pengaruh Media Booklet Terhadap Pengetahuan Tentang Pentingnya Makan Sayur Dan Buah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Skripsi Eri Yuliasti*, 9–33.