

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Fajar Ramadhan, Ade Dwi Putra, & Ade Surahman. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 1–8. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Akbar. (2021). *Apa itu Vuforia?* akbarproject.com. <https://akbarproject.com/apa-itu-vuforia/>
- Aminah, S., Panjaitan, F. C., Zakariyya, S., & Noviyanti, S. (2022). Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 2556–2560. <https://www.neliti.com/publications/443255/pembelajaran-di-sekolah-dasar>
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Explore: Jurnal Sistem informasi dan telematika*, 11(2), 124. <https://doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591>
- Arifki, H. H., & Barliana, M. I. (2018). Karakteristik dan Manfaat Tumbuhan Pisang Di Indonesia : Review Artikel. *Jurnal Farmaka*, 16(3), 196–203.
- Asfiani, Samudi, S., & Madauna, I. S. (2019). Karakteristik Mangga (*Mangifera indica* L.) Lokal Berdasarkan Ciri Morfologi dan Anatomi. *Agrotekbis*, 7(5), 609–619.
- Asry, A. I. (2019). Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada maket rumah virtual. *Ainet : Jurnal Informatika*, 1(2), 52–58.

<https://doi.org/10.26618/ainet.v1i2.2294>

bibitbunga.com. (2024). *Cara Menanam Mangga Cangkokan Dalam Pot*.
bibitbunga.com. <https://bibitbunga.com/cara-menanam-mangga-cangkokan-dalam-pot/>

Bintara, W. S. (2023). *Pengertian Blender – Sejarah, Fitur, Kelebihan, Kekurangan*. dianisa.com. <https://dianisa.com/pengertian-blender/>

Chairunnisa, S. (2021). *Cara Menanam Pisang Dalam Pot Dengan Mudah Dan Pasti Panen*. berita.99.co. <https://berita.99.co/cara-menanam-pisang-dalam-pot/>

Cika, N. A. (2022). *5 Tips Menanam Tomat dalam Pot biar Berbuah Lebat dan Segar*. momsmoney.kontan.co.id. <https://momsmoney.kontan.co.id/news/5-tips-menanam-tomat-dalam-pot-biar-berbuah-lebat-dan-segar>

Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional*.

Devagiri, J. S., Paheding, S., Niyaz, Q., Yang, X., & Smith, S. (2022). Augmented Reality and Artificial Intelligence in industry: Trends, tools, and future challenges. *Expert Systems with Applications, Volume 207*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.eswa.2022.118002>.

Fendi, K. (2019). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Noviembre 2018, IX(1), 1*. <https://www.gob.mx/semar/que-hacemos>

Firdaus, M. B., Widians, J. A., & Rivaldi, R. (2021). Augmented Reality Marker Based Tracking Kayu Bahan Baku Kerajinan Khas Kalimantan Timur. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer, 16(1), 1*. <https://doi.org/10.30872/jim.v16i1.4994>

Hoesin, H. (2021). *MENGENAL TANAMAN TOMAT*. lizenhs.wordpress.com. <https://lizenhs.wordpress.com/2021/04/01/mengenal-tanaman-tomat/>

- Irmayanti, D., Sri Andar Muni, L., & Pratiwi, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality. *Nuansa Informatika*, 16(2), 123–134. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i2.6004>
- Isaias. (2022). *Mengenal Unity 3D! Software Multi Platform Untuk Membuat Game*. idmetafora.com. <https://idmetafora.com/news/read/1090/Mengenal-Unity-3D-Software-Multi-Platform-Untuk-Membuat-Game.html>
- Julia Purnama Sari, Nurul Renaningtias, & Nabilah Ghinanti Suci. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Ayo Belajar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Web. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 5(3), 209–213. <https://doi.org/10.36085/jsai.v5i3.3381>
- Komarayanti, S. (2017). Ensiklopedia Buah-buahan Lokal Berbasis Encyclopedia of Local Fruits Based On Natural ENSIKLOPEDIA BUAH-BUAHAN. *Journal of Biology and Biology Learning*, 2(1), 61–75.
- Kuncoro, S. (2020). Pertanian Vertikultur untuk Meningkatkan Minat Menanam Pada Anak Sekolah Dasar Khoiru Ummah Bandar Lampung. *Jurnal Sinergi*, 1(1), 86–94. <https://doi.org/10.23960/jsi.v1i1.13>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Alim / Journal of Islamic Education*, 1(2), 277–294. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>
- Nawawi, F. A., Alfira, Z. N., & Anneja, A. S. (2022). *Faktor Penyebab Ketidaktertarikan Generasi Muda Pada Sektor Pertanian Serta Penanganannya*. 585–593.
- Nurchahyo, S. Z. F. (2022). *Pohon Mangga: Ciri-ciri, Jenis dan Manfaat Mangga*. lindungihutan.com. <https://lindungihutan.com/blog/pohon-mangga/>

- Oktavianto, Y., Sunaryo, & Suryanto, A. (2015). KABUPATEN KEDIRI CHARACTERIZATION OF PLANT MANGO (*Mangifera Indica L.*) CANTEK , IRENG, EMPOK, JEMPOL. *Jurnal Produksi Tanaman*, Volume 3(2), 91–97.
- PURNAMA, H., ZULFIKAR, I., NUZLEHA, N., & YAMIN, Y. (2020). Membangkitkan Petani Muda (Young Generation Farming) Sebagai Penerus Kejuangan Pertanian Di Pringsewu. *Jurnal Abdi Masyarakat Saburai (JAMS)*, 1(02). <https://doi.org/10.24967/jams.v1i02.1040>
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Risandi Mardanis Putri, Bahtiar, R. S., & Jarmani. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI JENIS-JENIS USAHA MASYARAKAT INDONESIA KELAS V SDS EKA TJIPTA KENCANA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(4), 5821–5826. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v3i6.1958>
- Setiyani, L. (2021). Desain Sistem : Use Case Diagram Pendahuluan. *Prosiding Seminar Nasional : Inovasi & Adopsi Teknologi 2021, September*, 246–260. <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/19517>
- Shabira, S. P., Hereri, A. I., & Kesumawati, E. (2020). Identifikasi Karakteristik Morfologi dan Hasil Beberapa Jenis Tanaman Tomat (*Lycopersicum esculentum*) di Dataran Rendah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pertanian*, 4(2), 51–60. <https://doi.org/10.17969/jimfp.v4i2.11042>
- Simarmata, R., Rismayadi, A. A., Studi, P., Informatika, T., Adhirajasa, U., & Sanjaya, R. (2022). Rancang Bangun Game Spice Farming Sebagai Media

- Pembelajaran Bagi Siswa Berbasis Android (Studi Kasus : SD Negeri 037155 Bongkaras). *E-PROSIDING TEKNIK INFORMATIKA*, 3(2), 11–21.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Manajemen Perkantoran*, 8(1), 99. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>
- Stanaya, I., Sukajaya, I., Gunadi, Ig., Studi Ilmu Komputer, P., & Pascasarjana, P. (2019). Analisis Efek Pencahayaan Pada Performa Augmented Reality Book Coral Sponges Menggunakan Metode Marker-Based Tracking 1). *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIKI)*, 4(2), 1–9. <https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jik/article/view/2770>
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>
- Syamsa. (2023). *Pohon Pisang: Taksonomi, Manfaat, dan 9 Jenis Pisang*. lindungihutan.com. <https://lindungihutan.com/blog/jenis-pohon-pisang-dan-manfaatnya/>
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(3), 26–40. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>
- Wulandari, Nofiyani, & Hasugian, H. (2023). User Acceptance Testing (Uat) Pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kualitas Sistem. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 4(1), 20–27.
- Yuliani, S. M., & Aeni Muhlisa Dhafet, N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bola Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age Paud UHO*, 7(1). <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal>

Zebua, M. J., Suharsi, T. K., & Syukur, M. (2019). Studi Karakter Fisik dan Fisiologi Buah dan Benih Tomat (*Solanum lycopersicum* L.) Tora IPB. *Buletin Agrohorti*, 7(1), 69–75. <https://doi.org/10.29244/agrob.v7i1.24418>