

DAFTAR PUSTAKA

- Amal, M. A. (2016). Kepulauan rempah-rempah: Buku perjalanan sejarah Maluku Utara.
- Amirah, Z. H. P., Amalia, R., & Setya, S. C. W. (2021). Pengembangan aplikasi pembelajaran bumbu dan rempah berbasis augmented reality “World of Herbs and Spices”. *BOSAPARIS Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(2), 70–80.
- Andry, P. L., Mamahit, D. J., & Allo, E. K. (2017). Prototipe sistem pengering biji pala berbasis mikrokontroler Arduino Uno. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(3). ISSN: 2301-8402.
- Anis, I., & Durinta, P. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif game ular tangga berbasis Unity 3D pada mata pelajaran kearsipan kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9, 101.
- Cawood, S., & Fiala, M. (2007). *Augmented reality: A practical guide*. The Pragmatic Bookshelf.
- Duke, J. A., Bogenschutz-Godwin, M. J., du Cellier, J., & Duke, P. A. K. (2002). *Handbook of medicinal spices*. CRC Press.
- Franky, R. T. (2019). Cengkeh dan manfaatnya bagi kesehatan manusia melalui pendekatan competitive intelligence. *Biofarmasetikal Tropika*, 2(2), 158–169. <https://journal.fmipaukit.ac.id/index.php/jbt/article/view/128>
- Huda, A. H. (2013). *24 jam pintar pemrograman Android*. Yogyakarta: ANDI.
- Mahendra, I. B. M. (2016). Implementasi augmented reality (AR) menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana*, 9(1), 1–9. ISSN: 1979-5661.
- Indriani, N., & Lazulva. (2020). Desain dan uji coba LKPD interaktif dengan pendekatan scaffolding pada materi hidrolisis garam. *Journal of Natural Sciences and Integration*, 3(1), 87–105.

- Luchman, H. (2015). Rempah dan herba kebun pekarangan rumah masyarakat: Keragaman, sumber fitofarmaka dan wisata kesehatan-kebugaran. Yogyakarta: Diandra Creative.
- Rizqi, D. K., Oman, K., & Carudin. (2023). Aplikasi pengenalan alat musik menggunakan teknologi augmented reality (Studi Kasus SDN Sagalaherang III). *Infotech*, 9(2).
- Rosana, S. (2010). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam industri media di Indonesia.
- Sangal. (2011). Role of cinnamon as beneficial antidiabetic food adjunct: A review. *Advances in Applied Science Research*, 2(4), 440–450.
- Septiani, R. S. (2010). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam industri media di Indonesia.
- Solsolay, A. (2016). Aktivitas komunikasi pemasaran terpadu (IMC) Pemerintah Kota Ambon dalam mengkomunikasikan brand “Ambon City of Music” melalui kegiatan tiga pilar IMC (Tesis tidak diterbitkan). FISIP Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Sulistyaningrum, D. A. (2017). Pengembangan quantum teaching berbasis video pembelajaran Camtasia pada materi permukaan bumi dan cuaca. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 154–166.
- Sutopo, A. H. (2003). Multimedia interaktif dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Taronisokhi, Z., Berto, N., & Soni, B. (2020). Pengenalan dasar aplikasi Blender 3D dalam pembuatan animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1, 18–21.
- Vaughan, W. (2011). Digital modelling. USA: New Riders.
- Al-Bataina, B. A., Maslat, A. O., & Al-Kofahi, M. M. (2003). Element analysis and biological studies on ten oriental spices using XRF and Ames test. *Journal of Trace Elements in Medicine and Biology*, 17(2), 85–90. [https://doi.org/10.1016/S0946-672X\(03\)80003-2](https://doi.org/10.1016/S0946-672X(03)80003-2)
- Al-Dhubiab, B. E. (2012). Pharmaceutical applications and phytochemical profile of *Cinnamomum burmannii*. *Pharmacognosy Reviews*, 6(12), 125–131. <https://doi.org/10.4103/0973-7847.99946>