

DAFTAR PUSTAKA

- USDA, NRCS. 2023. Basis Data TANAMAN <http://plants.usda.gov>, diakses pada 15/01/2023. Jam 00.58 Wib. Tim Data Tanaman Nasional, Greensboro, NC USA.
- Adrian, Q. J., & Apriyanti, A. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sd Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51. <https://doi.org/10.33365/jti.v13i1.159>
- Afrian, M. D., & Raharja, P. A. (2022). *Implementasi Augmented Reality Media Pengenalan Hardware Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle Dan Prototype*. 229–242.
- Alifah, R., Megawaty, D. A., Najib, M., & Satria, D. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Arif, Y. M., Khoiruddin, H., & Febiharsa, D. (2020). *Membangun Sistem Transaksi Game Multiplayer dengan Unity 3D*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=FpT6DwAAQBAJ>
- Arifin, Z., Trilistyorini, & Fiati, R. (2015). Membangun Game Petualangan Sejarah Peninggalan Sunan Kudus Berbasis Android. *Prosiding SNATIF ke-2*, 21(1), 59–64.
- Arinal, A. A., Tulenan, V., & Jacobus, A. (2019). Pengembangan Aplikasi Tata Cara Wudhu Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality. *Pengembangan Aplikasi Tata Cara Wudhu Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality*, 14(2), 165–172. <https://doi.org/10.35793/jti.14.2.2019.23991>
- Britannica. (2023). *carnivorous plant*. Encyclopædia Britannica, Inc. <https://www.britannica.com/plant/carnivorous-plant>
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(1), 62–71.
- Fiati, R., Mutiara, D., & Nugraheni, K. (2023). *Service quality model analysis on the acceptance of information system users ' behavior*. 30(1), 444–450. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v30.i1.pp444-450>
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika dan*

- Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 28–38.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- H. Setiawan, H. Mukhtar, S. (2019). APLIKASI PENGENALAN SITUS BERSEJARAH DI KOTA PEKANBARU DENGAN AUGMENTED REALITY MARKERLESS BERBASIS ANDROID. *Jurnal Fasilkom*, 9(2), 2–3.
- Harahap, A., & Amalia, F. S. (2021). *Aplikasi Augmented Reality (AR) Dalam Memperkenalkan Elektronika Berbasis Android*. 1(1), 1–9.
- Kurniawan, D. A., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., & Manado, R. (2019). Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 291–302.
- Lee, W. M. (2012). *Beginning Android 4 Application Development*. Wiley.
https://books.google.co.id/books?id=_1otcB06lWYC
- Makayasa, O., & Ruswanti, E. (2020). Sikap Nasabah Dan Konstruksi Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Penerapan Penggunaan Sesungguhnya Internet Banking. *JCA Ekonomi*, 1.
<https://jca.esaunggul.ac.id/index.php/jeco/article/view/97%0Ahttps://jca.esaunggul.ac.id/index.php/jeco/article/viewFile/97/97>
- Nuvus, H., Mursyidah, & Amri. (2019). Augmented Reality Sebagai Alat Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode Markerless. *Jurnal Teknologi Rekayasa Informasi dan Komputer*, Vol.3(1), 38.
- Rahmat, R., & Noviyanti, N. (2021). Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender. *Jurnal Tika*, 5(3), 86–92. <https://doi.org/10.51179/tika.v5i3.59>
- Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i1.920>
- Waskita, R. A., Fiati, R., & Murti, A. C. (2018). Animasi 3D Teknik-Teknik Pencak Silat Berbasis Android. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 9(1), 121–128. <https://doi.org/10.24176/simet.v9i1.1829>
- Wijaya, I. M. P. P. (2022). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika)*, 5(2), 173–181.
<https://doi.org/10.47080/simika.v5i2.2220>
- Yang, L., Susanti, W., Hajjah, A., Marlim, Y. N., & Tendra, G. (2022). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY. *c*, 122–136.