

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Yulianto, Nita Rosita, Susanto, & Purnomo Putro, A. (2018). *SINTESIS PIGMEN ALAMI DAUN TANAMAN ANDONG (CORDYLINE FRUTICOSA L.) SEBAGAI PEWARNA BATIK DAN ANALISIS SIFAT OPTIKNYA*. *Jurnal Fisika*, IV(2), 86-91.
- Aristya, V., Prajitno, D., & Supriyanta. (2015). *KAJIAN ASPEK BUDIDAYA DAN IDENTIFIKASI KERAGAMAN MORFOLOGITANAMAN KELAPA (Cocos nucifera L.) DI KABUPATEN KEBUMEN*. 67-76.
- Bayu, E. (2015). *Identifikasi Karakter Morfologis Pisang (Musaspp.) di Kabupaten Deli Serdang*. *Jurnal Agroekoteknologi*, IV(1), 1911-1924.
- Dharma, I. P., & Peneng, I. (2017). *Inventarisasi Tumbuhan Paku di Kawasan Taman Nasional Laiwangi-Wanggameti Sumba Timur, Waingapu, NTT*. *B I O D I V E R S I T A S*, VIII(03), 242-248.
- Effendi Arsad. (2015). *Teknologi Pengolahan dan Manfaat Bambu*. *Jurnal Riset Industri Hasil Hutan*, 45-52.
- Evizal, R. (2015). *STATUS FITOFARMAKA DAN PERKEMBANGAN AGROTEKNOLOGI CABE JAWA (Piper Retrofractum)*. *Jurnal Agrotropika*, 34-40.
- H. Thuan. (2019). *Virtual Reality Technology for Campus Media Information*. 6(1), 71-76.
- Prasetya, A. (2018, Juli). *Identifikasi Molekuler Fitoplasma yang Berasosiasi dengan Tanaman Kaktus Hias Opuntia sp.* *Jurnal fitopatologi Indonesia*, xiii(4), 145- 152.
- Herlina, N., Ashari, S., & Salasa, K. N. (2016). *Identifikasi Tamaman Durian (Durio Zibethinus Murray) Mirip Varietas Durian Bido Di Kecamatan Wonosalam Jombang*. *Jurnal Produksi Tanaman*, 427-433.
- I. Riadi, A. Yudhana, & M. C. F. Putra. (2018). *Akuisisi Bukti Digital Pada Instagram Messenger Berbasis Android Menggunakan Metode National Institute of Justice*. *Tek. Inform. dan Sist. Inf*, 4, 219-227.
- Juansyah, A. (2015, Agustus a). *Pembangunan Aplikasi Child Trake Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android*. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, I, 2-3.
- Kayat, Pudyatmoko, S., Maksum, M., & Imron, M. A. (2017). *Potensi Konflik Penggembalaan Kuda pada Habitat Rusa Timor (Rusatimorensis Blainville 1822) di Kawasan Tanjung Torong Padang, Nusa Tenggara Timur*. *Jurnal Ilmu Kehutanan*, 04-18.
- KBBI. (2020). *Wisata*. (K. Daring, Editor) Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia: <https://kbbi.web.id/wisata>
- Kemendikbud. (2020). *Aplikasi*. Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aplikasi>
- Krisdianto, & Balfas, J. (2016). *Struktur Anatomi dan Kualitas Serat Kayu dan Akar Gantung Beringin (Ficus benjamina Linn)*. *Jurnal Ilmu Pertanian Indonesia*, XXI, 13-19.

- M. Leiwakabessy, I., & Ollin Paga, B. (2018). *Uji Teknologi Pembuatan Sirup Matoa (Pometia pinnata) Skala Rumah Tangga*. X(3), 1-8.
- Mahendra, i. B. (2016). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK*. *Jurnal Ilmu Komputer*, 2.
- Mair, Z. R. (2018, December). *Aplikasi Media Belajar Praktek Sholat Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. *Jurnal Informatika*, 4(02), 101.
- Ningrum, R. F., & Kuswardani, D. (2017). *Perancangan Multimedia Pengenalan Objek Wisata Di Daerah Sumatera Barat*. vi(02). Diambil kembali dari <https://media.neliti.com/media/publications/224665-perancangan-multimedia-pengenalan-objek-5f244a71.pdf>
- Nur, K., Wahid, A., & Nuryanti, S. (2016). *UJI AKTIVITAS EKTRAK DAUN PALADO (Agave angustifolia) SEBAGAI ANTIOKSIDAN*. *Jurnal Akademika Kimia*, V(2), 73-79.
- P. F. Waraney, S., Tulenan, V., & A. E. Sinsuw, A. (2017). *Pengembangan Virtual Tour Potensi Wisata Baru di Sulawesi Utara Menggunakan Teknologi Video 360 Derajat*. *E-Journal Teknik Informatika*, 12(01), 2-3.
- Putra, F. D., Umar, R., & Sunardi. (2020). *Visualisasi Museum Muhammdiyah Menggunakan Teknologi Virtual Reality*. *JIKO (Jurnal Informatika dan Ilmu Komputer)*, III(1), 52.
- Siang, V. (2017). *"Interactive Holographic Application using Augmented Reality EduCard and 3D Holographic Pyramid for Interactive and Immersive Learning."* *Conf. e-Learning, eManagement e-Services*, 73-78.
- Solikin, I. (2018). *Implementasi Penggunaan Smartphone Android untuk Control PC (Personal Computer)*. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, III(02), 249-252.
- Tahyudin, I., Fitriyanti, N. A., Dewiyanti, N., Amin, M. S., Firdaus, M. Y., & Utama, F. P. (2015). *Inovasi Promosi Obyek Wisata Menggunakan Teknologi Augmented Teality (AR) Melalui Layar berbasis Android*. *Jurnal Telematika*, 8(01), 1.
- Tejawati, A., Saputra, M. B., Firdaus, M. B., Fadli, S., Suandi, F., & Anam, M. (2019, December). *MEDIA PROMOSI PENANGKARAN RUSA SAMBAR (RUSA UNICOLOR) SEBAGAI EKOWISATA DI PENAJAM PASER UTARA BERBASIS VIRTUAL REALITY*. *JIRE (Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika)*, 2, 55.
- Xavier, S., P. Harianto, S., & Dewi, B. S. (2018, December). *STUDI KELAYAKAN PENANGKARAN RUSA JAWA (Rusa timorensis de Blainville, 1822) DI TAHURA WAN ABDUL RACHMAN, LAMPUNG*. *Pendidikan dan Konserfasi Alam*, 15(2), 125-135.
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015, September 2). *Game edukasi matematika untuk sekolah dasar*. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10(02), 59-60.