

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Agustina, D., Mardianti, A., & Fahmi Farid Aziz, R. (2020). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Jenis - Jenis Tanaman Herbal Berbasis Android. *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika*, 4(1), 218–221. <http://prosiding.senadi.upy.ac.id/index.php/senadi/article/view/160/151>
- Amir, I. (2017). *Pengembangan Buku Ajar Dan Augmented Reality (Ar) Pada Konsep Sistem Pencernaan Di Sekolah Menengah Atas*.
- Ariyanto, A., Priyayi, D. F., & Dewi, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (Sma) Swasta Salatiga. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v9i1.1377>
- Efendi, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Untuk Deteksi Pengenalan Tanaman Obat Berbasis Android. *IKRA-ITH Informatika*, 4(1), 35–45. rizalefendi248@gmail.com
- Fadli, M. S., & Ikawati, H. D. (2017). Penggunaan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 35–43. <https://media.neliti.com/media/publications/273092-penggunaan-multimedia-untuk-meningkatkan-a872436f.pdf>
- Fernandarisky, O. N., Mahmudi, A., & Zulfia Zahro', H. (2020). Pengenalan Tanaman Obat Family Zingiberaceae Dan Manfaatnya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(1), 364–372. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i1.2322>
- Fransiska, E. D., Akhriza, T. M., Informasi, S., Informatika, T., & Informatika, M. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Informatif Dan Interaktif Untuk Pengenalan Hewan. *Eminar Nasional Sistem Informasi, September*, 636–645.
- Hendra, Y. (2020). Perancangan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran Sistem Anatomi Tumbuhan Sekolah Dasar Berbasis Android. *Journal of Information System and Technology*, 1(2), 1–15.
- Irnaningtyas. (2016). *Biologi untuk SMA/MA Kelas X*. Erlangga.
- Jamilah, Hasanah, U., Syamsul, Syahriani, Taufiq, A. U., & Sofyan. (2022). *Pendampingan Pengelolaan Laboratorium Biologi Assisting in the Management of Biological Laboratories in Sma Negeri 6 Sinjai Barat*. 2(1), 50–57.

- Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20852>
- Mikro, K., Noordiyah, F., & Performance, E. (2021). *Pendahuluan Tujuan Penelitian Manfaat Hasil Penelitian Metode Penelitian Hasil dan Pembahasan*. 20(September), 299–306.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nempung, T., Setiyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). *Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web*. November, 1–8.
- Nisa, P. L. K., Maknunah, J., & Syaifulloh, A. (2017). Game Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa “ HANACARAKA ” Berbasis Android. *Senasif, September*, 756–765.
- Pamungkas, A. S., & Yuhana, Y. (2016). Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Calon Guru Matematika. *JURNAL Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(2), 177–182. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPM/article/view/995>
- Pamungkas, R., & Setiawan, D. (2018). Pelatihan Desain Grafis Untuk Perangkat Desa Dalam Rangka Peningkatan Sdm Di Desa Sawojajar Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan. *Senatik*, 400–408.
- Pratiwi, A. P., & Riyanto, J. (2022). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan untuk Anak Usia Dini menggunakan Augmented Reality. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 4(2), 78–85. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0402.382>
- Prayoga, D. A. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(3), 64–73. <https://doi.org/10.37438/jimp.v3i3.190>
- Pujabaladika, A. H., & Anifah, L. (2020). Marker Based Tracking Augmented Reality pada Brosur Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 1(03), 150–156. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v1n03.p150-156>
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan. <https://www.nesabamedia.com>, 2, 2. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/>
- Safitri, J., Meilina, P., & Ambo, S. N. (2018). Implementasi Augmented Reality

Sebagai Pembelajaran Pertumbuhan Tanaman Dikotil Dan Monokotil Untuk Sekolah Dasar. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 9(1), 32–38. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/article/view/3230>

Saputra, Y. A., & Rori, et. al. (2017). Aplikasi Naturar Pengenalan Tanaman Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Bergerak Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(1), 1–8.

Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 9(1), 58–67. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v9i1.24691>

Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86. <https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>

Triyono, A., Muhaqiqin, M., & Satria, M. N. D. (2021). Aplikasi Pembelajaran Biologi Tentang Tanaman Berbasis Augmented Reality Untuk Kelas XI. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 39–53.

Umagapi, D. (2017). Pembelajaran Photoshop Menggunakan Metode Web Product Based Learning Pada Global Science Institute (Gsi) Ternate. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 2(2), 69–76. <https://doi.org/10.36549/ijis.v2i2.32>