

DAFTAR PUSTAKA

- ADNYANA, I. M. (2017). *KLASIFIKASI, RESPON MORFOLOGI DAN RESPON BOKIMIA TERHADAP HERBISIDA*.
https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/1b833036aceb134f6b6294f8324d1bf6.pdf.
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA ANATOMI TUBUH MANUSIA UNTUK Mendukung Pembelajaran Titik-Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal TEKNOINFO*, Vol.16, No.1.
- Anaam, Y. F. (2020, Juli). PERANCANGAN AR DAN VR BERBASIS ANDROID UNTUK MEDIA PROMOSI PENGEMABNG PERUMAHAN PT. GRIYA PANTURA MANDIRI KENDAL. *JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS*, 13, 16-27.
- Andhika Alfino Abbas, T. A. (2021, Mei). Implementasi Teknologi Augmented Reality Menggunakan Magic Book Sebagai Media Pemasaran Produk Berbasis Android. 1, 191.
- Arianto. (2022). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP EKONOMI*. Retrieved from
<http://eprints.kwikkiangine.ac.id/3969/3BAB%2011%20KAJIAN%20PUS TAKA.pdf>
- Brian. (2012). *Augmented Reality*.
<https://www.kajianpustaka.com/2017/08/augmented-reality-ar.html>.
- Haryati, P., & Triyono, J. (2017). AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF. *Jurnal SIMETRIS*, Vol. 8, No. 2.
- Lesmana, A. P. (2017). *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK MENUNJANG PEMASARAN RUMAH DI PERUMAHAN GRIYA PERMATA*. <http://repository.unmuhjember.ac.id/593/1/JURNAL.pdf>.
- Lystiobudi, R. (2011). *Perlakuan Herbisida Pada Sistem Tanpa Olah Tanah Terhadap Pertumbuhan, Hasil, dan Kualitas Hasil Tanaman Jagung Manis(Zea mays Saccharata Sturt*. Yogyakarta: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran".
- Mandala. (2015). *Pengertian Dasar Dari Herbisida*.
<https://mustikatani.wordpress.com/pengertian-herbisida/>.

- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BEBRBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol.1, No.1.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Persektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan : Fondasi dan Aplikasi*, Volume 2, Nomor 1.
- Putri, D. A., & Sudharmilah, E. (2014). *Augmented Reality Untuk Bisnis Properti Sebagai Sarana Pemasaran Berbasis Android*. Surakarta: http://eprints.ums.ac.id/31336/12/NASKAH_PUBLIKASI.pdf.
- Ratna Arumin, A. B. (n.d.). *Peningkatan Kreativitas siswa sekolah menengah pertama dengan pelatihan CorelDraw*.
- Rauschnabel. (2019). Augmented Reality marketing : how mobile AR-apps can improve brands through inspiration. *Journal Retailing Consumer Service*, 43-53.
- Roedavan. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Rusliyawati, Wantoro, A., & Nurmansyah, A. (2020). PENERAPAN AUGMENTED REALITY (AR) DENGAN KOMBINASI TEKNIK MARKER UNTUK VISUALISASI MODEL RUMAH PADA PERUM PRAMUKA GARDEN RESIDENCE. *Jurnal TEKNOINFO*, Vol.14, No.2.
- Sampoerna. (2022). *Pengertian Augmented Reality Cara Kerja Jenis dan Contohnya*. Retrieved Desember 3, 2020, from <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/pengertian-augmented-reality>.
- Selly Puspita Sari, C. S. (2023). Peran Augmented Reality dan Mobile Marketing dalam Meningkatkan Promosi Bisnis (The Role of Augmented Reality dan Mobile Marketing in Enhancing Business Promotion). *3(2746-0576)*, 191-199.
- Syaifullah, M. S., Damayanti, T. N., & Satrya, G. B. (2020). Pengaplikasian Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Jenis Tanaman Dan Hama Kepada Petani. *e.Proceeding of Appiled Science*, 2320.
- Villages. (2019). *Pengelompokkan Herbisida Untuk Mengendalikan Gulma*. <https://www.corteva.id/berita/Pengelompokkan-Herbisida-untuk-Mengendalikan-Gulma.html>.
- Wijayanti, R. R. (2018, Oktober). IMPLEMENTASI AGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI INTERAKTIF UNTUK KATALOG FOOD AND BERVERAGE PADA HOKCAFE. *Jurnal Teknik Informatika(JIKA) Universitas Muhammadiyah Tangerang(2519-0710)*.

