

## DAFTAR PUSTAKA

- Erick, E., & Ekawati, N. (2021). IMPLEMENTANSI AUGMENTED REALITY DALAM PEMILIHAN MENU MAKANAN DI FOOD COURT BERBASIS ANDROID, 4(2), 30.  
<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3031>
- Gultom, S. M., & Simanjuntak, P. (2021). PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA PRODUK KEMASAN, 4(2), 97.  
<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3160>
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER BERBASIS ANDROID, 4(2), 17. <https://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/387>
- Amri, A., Sarkum, S., & Purnama, I. (2018). Media Pembelajaran Kamus Bahasa Latin Berbasis Android. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 3(1), 60–64.  
<https://doi.org/10.30743/infotekjar.v3i1.560>
- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 7(1), 47. <https://doi.org/10.20895/infotel.v7i1.29>
- Apriyani, M. E., Huda, M., & Prasetyaningih, S. (2016). Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 8(1), 71. <https://doi.org/10.20895/infotel.v8i1.54>
- Azzahra, R. M. I. (2018). Analisis morfofisiologis mahoni ( Swietenia macrophylla King.). *Kehutanan*, 4–22.
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality ( Ar ) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Canescens, P., Umur, J., Di, T., & Tanaman, H. (2020). *Pertumbuhan Diameter Dan Tinggi Pohon Sungkai Growth of Diameters and Height of River Tree*. 5(2), 118–122.
- Ginting, A. A., & Nopriadi. (2021). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 5.
- Grafis, P. D. (2017). 4,434 dan t-.
- Gunawati, L., Kriwiyanti, E., & Joni, M. (2018). KARAKTERISTIK DAN ANALISIS KEKERABATAN RAGAM KELAPA (Cocos nucifera L.) DI KABUPATEN MANGGARAI BARAT BERDASARKAN KARAKTER MORFOLOGI DAN ANATOMI. *Simbiosis*, 1, 20.  
<https://doi.org/10.24843/jsimbiosis.2018.v06.i01.p05>
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1614>
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML ( Unified Modelling

- Language ). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*, 6(1), 1–15.
- <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- Identifikasi Jenis Pohon Di Hutan Pendidikan Universitas Sumatera Utara. (2015). *Peronema Forestry Science Journal*, 4(3), 303–308.
- Kehutanan, P., Kehutanan, D., Perkebunan, D. A. N., & Yogyakarta, D. I. (n.d.). *Uroso.sp*.
- Lamanda, S. A. (2018). Analisis Morfofisiologis Jati ( *Tectona grandis* Linn. f.). *Jurnal Pertanian*, 2(1), 78–86.
- Mardiatmoko, G. (2018). ( *Cocos nucifera* L .) Gun Mardiatmoko. In *Ambon: Badan Penerbit Fakultas Pertanian Universitas Pattimura* (Issue March).
- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81–89. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.4.1.81-89>
- Rendi, A. (2021). *Penerapan Augmented Reality Pengenalan Jenis Olahraga Berbasis Android*. <http://repository.upbatam.ac.id/id/eprint/694>
- Saroh, I., & Krisdianto. (2020). Manfaat Ekologis Kanopi Pohon Terhadap Iklim Mikro Di Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan. *Jurnal Hutan Dan Masyarakat*, 12(2), 136–145. <https://doi.org/10.24259/jhm.v12i2.10040>
- Suhardiyono, L. (1995). Tanaman Kelapa Budidaya dan pemanfaatannya. *Kanisius*.
- Supyan, R. A. (2017). Pemanfaatan Serbuk Biji Trembesi (*Samanea Saman*) sebagai Flokulan untuk Mengurangi Tss dalam Produksi Jamu Kunci Sirih dan Pemanfaatannya sebagai Sumber Belajar Biologi. *Biologi*.
- Wahyudi, A., Harianto, S. P., & Darmawan, A. (2014). Jurusan Kehutanan Fakultas Pertanian Univesitas Lampung Jl. Sumantri Brojonegoro No 1 Bandar Lampung, 35145. *Jurnal Sylva Lestari*, 2(3), 1–10.
- Wahyudi, & Anwar, M. (2013). Model Pertumbuhan Pohon-Pohon di Hutan Alam Paska Tebangan Studi Kasus pada Hutan Alam Produksi di Kabupaten Kapuas, Kalimantan Tengah. *Bionatura*, 15(3), 190–195.
- Romadhotun, W, S, E., & Pangaribuan, H. (2021). APLIKASI PENGENALAN PETA INDONESIA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID, 4(2), 76. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/2942>