

DAFTAR PUSTAKA

- Afrillia, Y., & Dasril. (2021). Implementasi Augmented Reality Terhadap Tujuh Keajaiban Dunia Menggunakan Metode Marker Based Tracking (Mbt) Berbasis Android. *Jurnal Teknovasi*, 08, 57–64.
- Albi Aldriyan, A., & Amini, S. (2020). Penerapan Metode Marker Based Tracking Untuk Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. *SKANIKA: Sistem Komputer Dan Teknik Informatika*, 3(4), 1–6. <https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/SKANIKA/article/view/2206>
- Aryani, N., Zahroh, S., Fitriyah, R., & Iza, N. (2024). *Nusantara Community Empowerment Review Pemanfaatan Lahan Kosong Menjadi Area Hijau Tanaman Obat Keluarga : Langkah*. 2(2), 56–62.
- Bukhari, S. A. (2024). Implementasi Metode Convolutional Neural Network (Cnn) Untuk Diagnosa Penyakit Tanaman Cabai Pada Citra Daun. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 3(0), 1–11.
- Dinar A. M.1, & Sri Wulandari2 . (2023). Non Fungsional. *Aplikasi Pengenalan Buah Berbasis Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Anak-Anak*, 5(2), 261–270.
- Dwi Putra, A., Ridho, M., Susanto, D., & Fernando, Y. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering, and Informatics*, 1(2), 32–34. <https://ejournal.techcartpress.com/index.php/chain/article/view/29>
- Fadjeri, A., Asroriyah, A. M., & Rahmawati, A. (2022). Analisis Teks Bahasa Indonesia Dan Inggris Dari Sebuah Citra Menggunakan Pengolahan Citra Digital. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIKoSIN)*, 10(2), 42. <https://doi.org/10.30646/tikomsin.v10i2.650>
- Gunawan, C. R., Nurdin, N., & Fajriana, F. (2022). Design of A Real-Time Object Detection Prototype System with YOLOv3 (You Only Look Once). *International Journal of Engineering, Science and Information Technology*, 2(3), 96–99. <https://doi.org/10.52088/ijesty.v2i3.309>
- Hasan, D. M. A., T.Bhargav, Vadthya Sandeep, V. S., & Reddy, R. A. (2024). Image Classification Using Convolutional. *Ijmer*, 16(02), 9.
- Helaly, H. A., Badawy, M., & Haikal, A. Y. (2022). Deep Learning Approach for Early Detection of Alzheimer's Disease. *Cognitive Computation*, 14(5), 1711–1727. <https://doi.org/10.1007/s12559-021-09946-2>
- Hidayati, T., & Putra, B. F. (2024). Implementasi Deep Learning Untuk Image Classification menggunakan Convolutional Neural Network Pada Citra

- Wayang (Studi Kasus : SDN Leuwibatu 03). *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi Dan Masyarakat*, 4(1), 1–7.
- Hilda Firmansyah, A., Rifa, M., Suprpto, Y., & Penerbangan Surabaya Jl Jemur Andayani, P. I. (2022). *PROSIDING Seminar Nasional Inovasi Teknologi Penerbangan (SNITP) Tahun 2022 Rancangan Augmented Reality Glideslope Berbasis Android Dengan Unity Dan Blender Menggunakan Metode Mdlc Sebagai Media Pembelajaran*. 1–13.
- Indra, D., Yunus, A., & Ahsan, M. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Pada Tumbuhan Dengan Metode Markerless Untuk Pengembangan Media Pengenalan Di Balitkabi. *“BIMASAKTI” Jurnal Riset Mahasiswa Bidang Teknologi Informasi*, 6(1), 39–48. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JFTI>
- Kasim, N., & Nugraha, G. S. (2021). Pengenalan Pola Tulisan Tangan Aksara Arab Menggunakan Metode Convolution Neural Network. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, Dan Aplikasinya (JTIKA)*, 3(1), 85–95. <https://doi.org/10.29303/jtika.v3i1.136>
- Kesehatan, U., Ketahanan, D., Santoso, M. A., Pratama, A. M., Muttaqin, A., & Murni, S. (2024). *Pengembangan Potensi Tanaman Obat Keluarga (Toga) Di Desa Tanjung Damai*. 4(4), 515–521.
- Luthfi Bangun Permadi, M., & Gumilang, R. (2024). Penerapan Algoritma CNN (Convolutional Neural Network) Untuk Deteksi Dan Klasifikasi Target Militer Berdasarkan Citra Satelit. *Jurnal Sosial Teknologi*, 4(2), 134–143. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v4i2.1138>
- M, S. (2022). *Apa Saja Flora di Indonesia?* <https://www.gramedia.com/best-seller/flora-di-indonesia/>
- Magdalena, R., Saidah, S., Pratiwi, N. K. C., & Putra, A. T. (2021). Klasifikasi Tutupan Lahan Melalui Citra Satelit SPOT-6 dengan Metode Convolutional Neural Network (CNN). *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 7(3), 335. <https://doi.org/10.26418/jp.v7i3.48195>
- Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122–130. <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i3.330>
- Rasywir, E., Sinaga, R., & Pratama, Y. (2020). Analisis dan Implementasi Diagnosis Penyakit Sawit dengan Metode Convolutional Neural Network (CNN). *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(2), 117–123. <https://doi.org/10.31294/p.v22i2.8907>
- Riana, F., Hidayat, S., Ikhsan, A., Makbul, R., Satrya, F., & Kusumah, F. (2022).

Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tanaman Obat Keluarga (TOGA) Berbasis Android. *Krea-TIF: Jurnal Teknik Informatika*, 10(2), 68–78. <https://doi.org/10.32832/krea-tif.v10i2.8510>

- Romadhon, D. P., & Putra, R. E. (2024). Penerapan Metode Deep Learning Menggunakan Algoritma CNN based Recommendation pada Aplikasi E- Commerce Gols (Studi Kasus : PT. Cipta Giri Sentosa). *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 5(04), 616–627. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v5n04.p616-627>
- Salma, H. F., Komarudin, A., & Yuniarti, R. (2021). Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Berbasis Augmented Reality(AR) Menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Seminar Nasional Informatika Dan Aplikasinya (SNIA) 2021, Mdlc*, 37–40. <https://snia.unjani.ac.id/web/index.php/snia/article/view/324>
- Soraya, I. (2022). Hubungan Pengetahuan Masyarakat dengan Pemanfaatan Tanaman Obat Keluarga (Toga) di Wilayah Banjarmasin Barat. *Borneo Journal of Pharmascientech*, 6(2), 65–70. <https://doi.org/10.51817/bjp.v6i2.420>
- Suhendar, S., Purnama, A., & Fauzi, E. (2023). Deteksi Penyakit Pada Daun Tanaman Ubi Jalar Menggunakan Metode Convolutional Neural Network. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 14(3), 62–67. <https://doi.org/10.36982/jiig.v14i3.3478>
- Sutama, V. A., Wibowo, S. A., & Rahmania, R. (2020). Investigasi Pengaruh Step Training pada Metode Single Shot Multibox Detector untuk Marker dalam Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.22441/fifo.2020.v12i1.001>
- Wolas, N., Hamzah, H., & Endah Hiswati, M. (2022). Aplikasi Deep Learning Menggunakan Algoritma Convolutional Neural Network (CNN) Untuk Klasifikasi Burung Famili Accipitridae. *Seminar Nasional Teknik Elektro, Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(1). <https://doi.org/10.35842/sintaks.v1i1.4>