

DAFTAR PUSTAKA

Adriyanto, A. R., Santosa, I., & Syarief, A. (2020). Andreas Rio Adriyanto MEMAHAMI PERILAKU GENERASI Z SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN DARING. PROSIDING: SENI, TEKNOLOGI, DAN MASYARAKAT, 2, 165–173.

Barnes, Anderson, Phillipson. 2007. Herbal Medicines. London: RPS Publishing.

Beane. 2012. 3D Animation Essentials. Canada: John Wiley & Sons, Inc.

Creswell. 2014. Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Terjemahan dari : Research Design.

Damayanti. 2008. Buku Pintar Tanaman Obat. Jakarta Selatan: PT. Agromedia Pustaka.

Furht. 2011. Handbook of Augmented Reality. Florida: Springer.

Ko, Chang, Chen, Hua. 2011. Edutainment Technologies : The Application of Augmented Reality to Design Education. Taiwan: Springer.

Kurdi. 2010. Tanaman Herbal Indonesia:hal 1-4.

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia), 3(2), 219–237.

Salim, Munadi. 2017. Info Komoditi Tanaman Obat. Jakarta: Badan Pengkajian dan Pengembangan Perdagangan Kementerian Perdagangan Republik Indonesia.

Selby. 2013. Animation. London: Laurence King Publishing Ltd.

Suyanto. 2004. Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran. Yogyakarta: ANDI

Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). *Does Color Matter on Web User Interface Design*. *Journal: Communication and Information Technology*, 11(1), 17–24.