

DAFTAR PUSTAKA

- Agtecher.com. (2023, February 11). *AgriTech VR, AR, XR: Solusi teknologi immersive di dunia pertanian*. AgTecher. <https://agtecher.com/id/agri-vr-ar-xr/>
- Alj, Y., Dadda, A., Fahmani, H., & Tace, Y. (2022). Towards an approach Integrating *Mixed Reality* and IoT for Smart Agriculture. *2022 International Conference on Microelectronics (ICM)*, 229–232. <https://doi.org/10.1109/ICM56065.2022.10005505>
- Alodokter. (2024, December 26). *5 Manfaat Edamame untuk Kesehatan Tubuh*. Alodokter. <https://www.alodokter.com/fakta-fakta-mencengangkan-tentang-kedelai-edamame>
- Bantaika, Y., Nababan, D., & Risald, R. (2024). Sistem Penyiraman Tanaman Otomatis Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 7(5), 1477–1483. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v7i5.8071>
- Bibit Bunga. (2026). *Cara Menanam Edamame Dari Penanaman Hingga Panen*. BibitBunga.Com. <https://bibitbunga.com/cara-menanam-edamame/>
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Darma Widnyana, I. M. B., Sindu, I. G. P., & Mertayasa, I. N. E. (2025). Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Informasi Layanan Konseling di Universitas Pendidikan Ganesha. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(3), 382–394. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v14i3.103167>
- Dewi, L. A. A., Sindu, I. G. P., & Damayanhi, L. P. E. (2026). Pengembangan Game “Rwa Bhineda” Berbasis Android Sebagai Media Edukasi Dharma Melawan Adharma Melalui Mitologi Barong dan Rangda. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 15(2), 301–311. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v15i2.112017>
- Dilananda, B., Sindu, I. G. P., & Subawa, I. G. B. (2025). Pengembangan *Virtual Reality* untuk Simulasi Tindakan Asuhan Persalinan Normal. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(3), 405–412. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v14i3.96603>
- Gregory, R. J. (2014). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications* (7th ed.). Pearson.
- I Dewa Made Ditha Utama P, Ida Bagus Nyoman Pascima, & I Nengah Eka Mertayasa. (2024). Pengembangan Game Mejejaitan Bali sebagai Pengenalan Sarana Upakara Tradisional Bali untuk Remaja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(3), 186–190. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i3.86649>

- Lismayanti, L., Suryaman, M., & Suhardjadinata, S. (2024). Respon Perkecambahan Dan Pertumbuhan Vegetatif Kedelai Varietas Anjasmoro Dengan Pemberian Plant Growth Promoting Rhizobacteria Pada Cekaman Kekeringan. *Media Pertanian*, 9(2), 93–106. <https://doi.org/10.37058/mp.v9i2.12387>
- Lubis, A. U., Halim, A., & Mayani, N. (2022). Pengaruh Biochar dan Pupuk Organik Cair Nasa terhadap Pertumbuhan dan Hasil Tanaman Kedelai Edamame (*Glycine max* L. Merrill). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pertanian*, 7(3), 46–54. <https://doi.org/10.17969/jimfp.v7i3.20888>
- Mahardika, M. A., Sirodz, M. P., & Ismawan, M. I. (2021). Rancang Bangun Rangka Kendaraan Penyemprot Hama Otomatis. *Jurnal Rekayasa Energi Dan Mekanika*, 1(2), 65. <https://doi.org/10.26760/JREM.v1i2.65>
- Microsoft. (2026). *Visual Studio Code*. Visual Studio Code. <https://code.visualstudio.com/>
- Nugraha, B. S., & Firda, I. N. (2021). Perancangan Ruang Lingkungan 3d Untuk Aplikasi *Virtual Reality* Simulator Pengoperasian Alat Berat. *Respati*, 16(1), 1. <https://doi.org/10.35842/jtir.v16i1.382>
- Permadi, I. N. O. B., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2022). Pengembangan Aplikasi 3D House Tour Berbasis *Virtual Reality* dengan Aplikasi Sketchup dan Unity Berbasis Android (Studi Kasus PO. Bello Design). *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 3(1), 1. <https://doi.org/doi.org/10.23887/insert.v3i1.42811>
- Prastiyanto, A. (2021). *Virtual Reality sebagai Inovasi Media Penyuluhan Pertanian bagi Petani Milenial*. Pusat Perpustakaan dan Penyebaran Teknologi Pertanian, Kementerian Pertanian Republik Indonesia. <https://repository.pertanian.go.id/items/fl627999-b4ff-44d1-92c8-d34a7732470f>
- Puja Pratama Ridwan. (2023, February 18). *Produksi Kedelai Tak Cukup Tinggi, Indonesia Masih Masif Impor Kedelai*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/produksi-kedelai-tak-cukup-tinggi-indonesia-masih-masif-impor-kedelai-sJCRW>
- Purnomo, F. A., Pratisto, E. H., Yudhanto, Y., Ardhi, O. D. W., Hidayat, T. N., & Fajri, A. (2024). Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* sebagai Media Edukasi Pertanian Porang untuk Masyarakat. *Indonesian Journal of Applied Informatics*, 9(1), 45. <https://doi.org/10.20961/ijai.v9i1.90711>
- Putu Sava Adikara Budi, I Gede Partha Sindu, & I Made Gede Sunarya. (2025). Pengembangan *Virtual Reality*: Studi Kasus Pemasangan KB IUD di Prodi Kebidanan Undiksha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(3), 425–437. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v14i3.104194>
- Rachmawati, R. R. (2021). *Smart Farming 4.0 Untuk Mewujudkan Pertanian Indonesia Maju, Mandiri, Dan Modern*. *Forum Penelitian Agro Ekonomi*, 38(2), 137. <https://doi.org/10.21082/fae.v38n2.2020.137-154>

- Saputra, M. R., Sarman, S., Rainiyati, R., & Swari, E. I. (2024). Efektifitas Waktu Pengendalian Gulma dan Penggunaan Mulsa Jerami Padi Terhadap Pertumbuhan dan Hasil Tanaman Kedelai Edamame (*Glycine max* (L.)). *Jurnal Media Pertanian*, 9(2), 142. <https://doi.org/10.33087/jagro.v9i2.253>
- Saraswati, M. A., I Gede Partha Sindu, & Made Susi Lissia Andayani. (2026). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 3 Dimensi Live Shoot pada Mata Kuliah Kuliner Asia Materi Kuliner Arab. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 15(1), 175–187. <https://doi.org/doi.org/10.23887/karmapati.v15i1.110925>
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Tuhumury, H. (2023, August 1). *Kedelai dan Produk Kedelai: Bermanfaat atau Berisiko? Halaman 1 - Kompasiana.com*. Kompasiana. https://www.kompasiana.com/helenthia/64c8774a4addee4a4d3a5ce2/kedelai-dan-produk-kedelai-bermanfaat-atau-berisiko?page=1&page_images=2
- Umbara, L. A. (2025, January 17). *Dibalik Kurangnya Minat Generasi Muda Untuk Menjadi Petani di Indonesia*. Seni Pertanian. <https://www.senipertanian.com/2025/01/dibalik-kurangnya-minat-generasi-muda.html>
- Wahyudi, S., & Wahid, A. (2022). FEASIBILITY ANALYSIS OF EDAMAME FARMING BUSINESS CASE STUDY OF PWMP ZAAR IN BANJARBARU, SOUTH KALIMANTAN. *AGRIEKSTENSIA*, 21(1), 9–17. <https://doi.org/10.34145/agriekstensia.v21i1.1870>
- Wibowo, A. (2022, December 7). *Standar Operasional Prosedur Budidaya Kedelai Edamame*. Dinas Pertanian Dan Pangan Kota Magelang. <http://kotasejutabunga.magelangkota.go.id/informasi/teknologi-pertanian/439-standar-operasional-prosedur-budidaya-kedelai-edamame>
- Wijayanto, B., & Sucahyo, A. (2021). Pengaruh Pupuk Organik Cair dan Asam Humat pada Budidaya Kedelai. *Jurnal Ilmu-Ilmu Pertanian*, 28(1), 56–61. <https://doi.org/10.55259/jiip.v28i1.63>
- Wijnand, A. Ij., Yvonne, A. W. de K., & Karolien, P. (2013). *The Game Experience Questionnaire*. <https://research.tue.nl/en/publications/3d28afa4-d1c8-412d-be83-654f00dcae0f>
- Yunanda, N., & Furqan, M. (2024). Efektifitas Penggunaan VR dan AR untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pertanian Universitas Islam Kebangsaan Indonesia. *Biologi Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 16(2), 96–105. <https://doi.org/10.24815/jbe.v16i2.41844>