

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. N. Nasoba dan Q. J. Adrian, “IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI INTERAKTIF PADA TOKO SUNNY MEUBEL DI KOTA METRO BERBASIS ANDROID,” *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 4, hlm. 570–583, Feb 2022, doi: 10.33365/jatika.v2i4.1614.
- [2] A. F. Rojiq dan B. R. Fajri, “Rancang Bangun Augmented Reality 3 Dimensi untuk Promosi Perumahan Archivelo,” vol. 7, 2023.
- [3] A. Dharmalau, I. Hiswara, dan D. Cahya Geovani, “PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D DAN VUFORIA,” *J. Teknol. TECHNOSCIENTIA*, hlm. 15–22, Sep 2022, doi: 10.34151/technoscience.v15i1.3833.
- [4] J. Antares, W. Satria, dan T. I. Fajri, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY TIPE RUMAH DENGAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID PADA PERUMAHAN GRIYA ASRI PADANG,” *J. Inf. Technol. Res.*, vol. 3, no. 2, 2022.
- [5] A. Patappari dan A. M. Syafei, “PERANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN RUANG MEETING BEBASIS WEB PADA HOTEL GRAND AISHA SOPPENG,” vol. 4.
- [6] R. Syabania dan N. Rosmawarni, “PERANCANGAN APLIKASI CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM) PADA PENJUALAN BARANG PRE-ORDER BERBASIS WEBSITE,” vol. 10, 2021.
- [7] Y. Anggraini, R. Fadillah, dan N. T. Suban, “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Obat Pada Klinik Medika Prima Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall,” *J. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, 2023.
- [8] B. Huda dan B. Priyatna, “Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce,” vol. 1, no. 2, 2019.
- [9] A. Saepulloh dan M. Adeyadi, “APLIKASI SCANNER BERBASIS ANDROID UNTUK MENAMPILKAN DATA ID CARD MENGGUNAKAN BARCODE,” vol. 3, no. 1, 2019.
- [10] L. Kamelia, “PERKEMBANGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH KIMIA DASAR,” no. 1, 2015.
- [11] Z. Ardian, S. Kom, dan M. Eng, “PERANCANGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI GEDUNG KAMPUS UNIVERSITAS UBUDYAH INDONESIA,” vol. 7, no. 1, 2021.
- [12] Ani Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Elex Media Komputindo, 2020.
- [13] I. Mustaqim, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 1, no. 1, Agu 2017, doi: 10.21831/jee.v1i1.13267.

- [14] M. R. Z. Ma'arif, N. G. Iswardhani, dan W. A. Saputra, "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality pada Koleksi Museum Kailasa Dieng dengan Menggunakan Marked Based Tracking".
- [15] V. Miyanti, A. Muhidin, dan D. Ardiatma, "Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android: Implementation of Markerless Augmented Reality Method as an Android-based Home Furnishing Promotion Media," *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, hlm. 71–77, Des 2023, doi: 10.57152/malcom.v4i1.1019.
- [16] M. B. Firdaus, G. D. Laksono, A. Prafanto, dan A. H. Kridalaksana, "Marker Based Tracking Augmented Reality Alat Musik Tradisional Khas Kalimantan Timur," *JNANALOKA*, hlm. 27–35, Mar 2023, doi: 10.36802/jnanaloka.2023.v4-no01-27-34.
- [17] R. D. Y. Wiguna, "PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY," vol. 3, no. 1, 2019.
- [18] Y. Cahyaningsih, "Teknologi Augmented Reality pada Promosi Berbasis Android," *J. Comput. Sci. Eng. JCSE*, vol. 1, no. 2, hlm. 90–115, Agu 2020, doi: 10.36596/jcse.v1i2.60.
- [19] Suhendri, *Mobile Programming With Android*. CV. Adanu Abimata, 2024.
- [20] F. Fauzan, "TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP BAGI HASIL ANTARA PEMILIK TANAH DENGAN DEVELOPER DI KECAMATAN DARUSSALAM," *Al-Mudharabah J. Ekon. Dan Keuang. Syariah*, vol. 3, no. 1, hlm. 41–66, Jun 2021, doi: 10.22373/al-mudharabah.v3i1.1300.
- [21] Dr. Zoya F. Sumampow, M.Pd., dan Dr. Jeanne Miera Mangangantung, S.Si., M.Pd., *Pembangunan berwawasan lingkungan: perspektif pendidikan kependudukan dan lingkungan hidup*. Selat Media, 2024.
- [22] S. F. Sobrina dan R. Gupitha, "SISTEM INFORMASI JASA INSTALASI DAN SERVICE ELEKTRIK PADA CV MITRA TEKNIK ALAMJA".
- [23] M. Dicky Juliansyach, "APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID," *SIBATIK J. J. Ilm. Bid. Sos. Ekon. Budaya Teknol. Dan Pendidik.*, vol. 2, no. 4, hlm. 1155–1166, Mar 2023, doi: 10.54443/sibatik.v2i4.753.
- [24] M. H. Aliefiudin dan Y. Asriningtias, "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Pada Pengenalan Tarian Adat Papua".
- [25] F. Asrin, "Pemodelan Desain Sistem Berorientasi Objek Pada E-Guest Book Menggunakan Unified Modelling Language," *Comput. J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 7, no. 1, hlm. 50–62, Mei 2023, doi: 10.24912/computatio.v7i1.23839.
- [26] A. P. Irianti dan W. Kurnia, "Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website pada MAN 2 Bandar Lampung," *J. Teknol. DAN Sist. Inf.*.
- [27] N. Musthofa dan M. A. Adiguna, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang," vol. 1, no. 03, 2022.

- [28] C. N. Paradis, M. Robert Yusuf, M. Farhanudin, dan M. Ainul Yaqin, "Analisis dan Perancangan Software Pengukuran Metrik Skala dan Kompleksitas Diagram Class," *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 1, hlm. 58–65, Jun 2022, doi: 10.47134/jacis.v2i1.40.
- [29] A. M. S. Huda dan Y. Fernando, "E – TICKETING PENJUALAN TIKET EVENT MUSIK DI WILAYAH LAMPUNG PADA KARCISMU MENGGUNAKAN LIBRARY REACTJS," *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1.
- [30] Q. T. Setiawan, G. Y. Saputra, dan F. Romisa, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Perangkat Keras Komputer," vol. 10, no. 2, 2024.
- [31] I. Rohmawati, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA 'TANARA' MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID," *J. SITECH Sist. Inf. Dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, hlm. 173–184, Des 2019, doi: 10.24176/sitech.v2i2.3907.
- [32] B. S. Banindro, "Pengembangan Techno Virtual Berbasis Website sebagai Media Pembelajaran Rekayasa Visual Blender 3D bagi Mahasiswa Desain Produk," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 5, no. 01, hlm. 102–114, Feb 2019, doi: 10.33633/andharupa.v5i01.1965.
- [33] D. Deslianti dan R. Anugrah, "PEMBUATAN VIDEO 3D KAMPUS IV UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU MENGGUNAKAN BLENDER DAN ADOBE PREMIER," vol. 2, no. 1.
- [34] F. Shodik, Nining.R.M, dan A. Irma Purnamasari, "PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI PENGENALAN KENDARAAN," *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 2, hlm. 635–641, Sep 2022, doi: 10.36040/jati.v6i2.5532.
- [35] M. S. Itqan, "Pendekatan Game Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar".
- [36] R. R. Wijayanti, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI INTERAKTIF UNTUK KATALOG FOOD AND BEVERAGE PADA HOKCAFE," *JIKA J. Inform.*, vol. 2, no. 2, Okt 2019, doi: 10.31000/v2i2.1519.
- [37] A. Ayustina, S. Suprianto, dan H. Hindarto, "Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Promosi Penjualan Model Kontainer," *J. Algoritma*, vol. 20, no. 1, hlm. 108–119, Mei 2023, doi: 10.33364/algoritma/v.20-1.1264.
- [38] B. O. Tafakkur, L. P. I. Kharisma, A. A. Rizal, dan A. Abdurahim, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pada Lesehan Kalisari Dengan Metode Based Marker Tracker," *JTIM J. Teknol. Inf. Dan Multimed.*, vol. 5, no. 1, hlm. 10–21, Mei 2023, doi: 10.35746/jtim.v5i1.331.
- [39] Y. Fitrianto, J. D. Susatyono, dan W. Wahyudi, "Augmented Reality dan Virtual Reality sebagai Media Promosi Sekolah Berbasis Android".
- [40] A. Sutedi, D. Tresnawati, dan R. Faiz, "Perancangan Aplikasi Promosi Katalog Mebel Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *J. Algoritma*, vol. 19, no. 1, hlm. 210–218, Mei 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-1.1051.

[41] Dr. Muhammad Alkirom Wildan, *Modul Metode Penelitian*. Penerbit Adab, 2024.