

Daftar Pustaka

- [1] P. B. A. A. Putra, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PROMOSI PENJUALAN RUMAH," *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, 2020, doi: 10.47111/jti.v14i2.1163.
- [2] R. T. Azuma, "A survey of augmented reality," *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 6, no. 4, 1997, doi: 10.1162/pres.1997.6.4.355.
- [3] D. S. Puspitarini and R. Nuraeni, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House)," *J. Common*, vol. 3, no. 1, 2019, doi: 10.34010/COMMON.V3I1.1950.
- [4] A. Y. Utama, "Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Kabupaten Karanganyar," *Progr. Stud. Inform. Fak. Komun. Dan Inform. Univ. Muhammadiyah Surakarta*, 2017.
- [5] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," *HUMANIKA*, vol. 21, no. 1, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- [6] W. Darmalaksana, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan," *Pre-print Digit. Libr. UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2020.
- [7] N. A. A. ; P. M. S. Pitasari, "Kepuasan Kerja Karyawan : Studi Literatur," *Diponegoro J. Manag.*, vol. 7, no. 4, 2018.
- [8] I. N. Rachmawati, "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara," *J. Keperawatan Indones.*, vol. 11, no. 1, 2007, doi: 10.7454/jki.v11i1.184.
- [9] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [10] V. P. Rizqi and M. Maeliah, "EKSPLOKASI BORDIR MOTIF BUNGA SEBAGAI DECORATIVE TRIMS PADA BUSANA PESTA," *J. Da Moda*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2020, doi: 10.35886/damoda.v2i1.106.
- [11] M. Kristian, I. Fitri, and A. Gunaryati, "Implementation of Augmented Reality for Introduction To Android Based Mammalian Animals Using The Marker Based Tracking Method," *JISA(Jurnal Inform. dan Sains)*, vol. 3, no.

- 1, 2020, doi: 10.31326/jisa.v3i1.623.
- [12] A. Nugroho and B. A. Pramono, "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG," *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [13] A. I. Asry, "Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada maket rumah virtual," *Ainet J. Inform.*, vol. 1, no. 2, 2019, doi: 10.26618/ainet.v1i2.2294.
- [14] A. Saca, "PENERAPAN MARKER-BASED AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA," *JIKA (Jurnal Inform.*, vol. 5, no. 1, 2021, doi: 10.31000/jika.v5i1.3560.
- [15] F. N. Khasanah, S. Rofiah, and D. Setiyadi, "Metode User Centered Design Dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Pupuk Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups," *JAST J. Apl. Sains dan Teknol.*, vol. 3, no. 2, 2019, doi: 10.33366/jast.v3i2.1443.