

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Rasyid and E. S. Wagola, “Sistem Pendukung Keputusan Dalam Pemilihan Alat Transportasi Laut Di Kabupaten Buru Menggunakan Ahp (Analytic Hierarchy Process),” *J. Ilm. Tek. Ind.*, vol. 9, no. 1, p. 10, 2021, doi: 10.24912/jitiuntar.v9i1.9025.
- [2] E. Alfonsius *et al.*, “Sistem Informasi Penjualan Sparepart Motor Berbasis Website (Studi Kasus Pada Bengkel Motorindo),” *J. Inf. Technol. Softw. Eng. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 75–83, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.58602/itsecs.v1i2.43>
- [3] Lustono *et al.*, “Penggunaan Media Sosial Dalam Meningkatkan Penjualan Sepeda Motor Bekas Pada Usaha Ayano Motor Di Perawang Menurut Perspektif Ekonomi Syariah,” *Skripsi*, vol. 8, no. 2, pp. 1–20, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnas%0Ahttps://journal.uui.ac.id/jurnal-komunikasi/article/view/6471%0Ahttps://tambara.e-journal.id/medikonis/article/download/18/13/>
- [4] K. C. Brata, A. H. Brata, Y. A. Pramana, F. Ilmu, and K. Universitas, “Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum,” pp. 347–352, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201853798.
- [5] S. Saputri and A. J. P. Sibarani, “Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 15–24, 2020, doi: 10.34010/komputika.v9i1.2362.
- [6] A. H. Agustin, G. K. Gandhiadi, and T. B. Oka, “Penerapan Metode Fuzzy Sugeno Untuk Menentukan Harga Jual Sepeda Motor Bekas,” *E-Jurnal*

- Mat.*, vol. 5, no. 4, p. 176, 2016, doi: 10.24843/mtk.2016.v05.i04.p138.
- [7] P. Studi, T. Informatika, F. Teknik, D. A. N. Komputer, and U. P. Batam, “Kendaraan Bermotor Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Markerless,” 2021.
- [8] A. Harahap, A. Sucipto, and J. Jupriyadi, “Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android,” *J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.266.
- [9] J. Sihombing and P. Simanjuntak, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Sparepart Mobil Berbasis Adroid,” *J. Comasie*, vol. 05, no. 3, pp. 54–64, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3963>
- [10] U. Pembelajaran, T. Otomotif, P. Ilmiah, A. Anggun, and P. Kusumo, “Rancang Bangun Aplikasi 3D Spare Part Sepeda Motor Untuk Pembelajaran Teknik Otomotif (Studi Kasus di SMK Adi Sumarmo),” 2017.
- [11] F. Nasher and R. Permana, “Alat Bantu Pelayanan Informasi Komponen-komponen AC Mobil untuk Konsumen dengan Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality Marker (Studi Kasus : Lazio AC Mobil),” *Media J. Inform.*, vol. 12, no. 2, p. 41, 2021, doi: 10.35194/mji.v12i2.1295.
- [12] Steven, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Penjualan Sepeda Motor (Studi Kasus Danish Motor) Application Of Augmented Reality Technology In Motorcycle Sales(Case Study: Danish Motor),” vol. VI, no. 1, pp. 553–560, 2023, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.30813/j-alu.v2i2.3808>
- [13] T. D. Ermawan and Subari, “Perancangan Augmented Reality Bidang Otomotif Untuk Siswa SMK Jurusan Teknik Sepeda Motor,” *Teknika*, vol.

- 11, no. 2, pp. 129–137, 2022, doi: 10.34148/teknika.v11i2.479.
- [14] H. Hermawan, R. Waluyo, and M. Ichsan, “Pengembangan Media Pembelajaran Mesin Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *J. Innov. Inf. Technol. Appl.*, vol. 1, no. 01, pp. 1–7, 2019, doi: 10.35970/jinita.v1i01.88.
- [15] M. D. Juliansyach, U. Ibn, and K. Bogor, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Untuk,” vol. 2, no. 4, pp. 1155–1166, 2023, doi: 10.46576/djtechno.
- [16] A. W. Prayugha and F. Zuli, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *Jakarta*, vol. 4, no. 1, pp. 12–17, 2021.
- [17] S. L. B. Ginting and F. Sofyan, “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 15, no. 2, pp. 139–154, 2017, doi: 10.34010/miu.v15i2.554.
- [18] B. Nusa Bhakti, Y. Nurfaizal, and T. Anwar, “Analisis Komparasi Teknik Rendering Blender Render Dan Cycles Render Pada Video Animasi 3d Tentang Alat Pencernaan Manusia,” *Technomedia J.*, vol. 6, no. 2, pp. 188–196, 2021, doi: 10.33050/tmj.v6i2.1723.
- [19] C. O. Karundeng, D. J. Mamahit, and B. A. Sugiarto, “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality,” *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 1–8, 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20852.
- [20] S. Setyorini and E. Pranoto, “Analisis Dan Pengembangan Sistem Penjualan Dan Sewa Buku Digital (Ebook) Menggunakan Metode Unified Modeling Language (Uml),” *J. Ilm. Teknol. dan Rekayasa*, vol. 26, no. 2, pp. 139–153,

2021, doi: 10.35760/tr.2021.v26i2.3712.

- [21] N. Oktaviani and S. Sauda, "Pemodelan dan Implementasi Aplikasi Mobile Umrah Guide Menggunakan Unified Modeling Language," *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 177–186, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.184.
- [22] Nugroho, "Pengertian Sistem Pendekatan Prosedur Elemen-elemen Sistem," (*Nugroho, 2010*), 2012.
- [23] A. Arta and D. A. P. Putri, "Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah Dasar," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 20, no. 2, pp. 77–81, 2020, doi: 10.23917/emit.v20i02.9085.
- [24] F. Zuli, "Rancang Bangun Augmented Dan Virtual Reality Menggunakan Algoritma Fast Sebagai Media Informasi 3D Di Universitas Satya Negara Indonesia Design Of Augmented And Virtual Reality Using FAST Algorithm As a 3D Information Media In Satya Negara Indonesia Unive," *J. ALU*, vol. I, no. 2, pp. 94–104, 2018, [Online]. Available: <https://journal.ubm.ac.id/index.php/alu>
- [25] Suhardi, "Perancangan Video Pembelajaran untuk Menerjemahkan Kata Dalam Bahasa Korea Ke Bahasa Indonesia," *Univ. Int. Batam*, pp. 6–18, 2018.
- [26] R. Arpiansah, Y. Fernando, and J. Fakhrurozi, "Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 88, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSSI>
- [27] J. Pratama and R. I. Putri, "Perancangan Dan Implementasi Animated Sticker Sebagai Media Edukasi Mengenai Covid-19 Dengan Menggunakan Metode Mdlc," *Sci. Tech J. Ilmu Pengetah. dan Teknol.*, vol. 7, no. 2, pp. 1–12, 2021, doi: 10.30738/st.vol7.no2.a9190.
- [28] J. Mantik, M. Dandi, and L. Atika, "Analisis User Interface Dengan

Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Terhadap Academic Management System Poltekkes Kemenkes Palembang,” Online, 2022.

- [29] M. T. Dr.Tenia Wahyuningrum, S.Kom., “Mengukur Usability Perangkat Lunak,” no. 1596, p. 96, 2021.