

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Efendi, T. Wira, and E. Khoirunnisa, “Penerapan Teknologi Ar (Augmented Reality) Pada Pembelajaran Energi Angin Kelas Iv Sd Di Rumah Pintar Al-Barokah,” *Stud. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 29–47, 2016.
- [2] T. Online, N. T. Ayunestina, and S. Purwantoro, “Jurnal Politeknik Caltex Riau Implementasi Augmented Reality dalam bentuk Location Based Service (LBS) pada hotel di Kota Pekanbaru berbasis Android,” vol. 6, no. 2, pp. 119–128, 2020.
- [3] V. H. Pranatawijaya, “Implementasi Augmented Reality Pada Menu Rumah Makan,” *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 21–29, 2020.
- [4] A. Adam, “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Keberadaan Bisnis Online,” *J. Huk. dan Ekon.*, vol. 06, no. 2, pp. 51–58, 2020.
- [5] D. Sugiri, “Menyelamatkan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah dari Dampak Pandemi Covid-19,” *Fokus Bisnis Media Pengkaj. Manaj. dan Akunt.*, vol. 19, no. 1, pp. 76–86, 2020.
- [6] Republika, “UMKM,” 2020.
- [7] A Muhammmad Faniawan, “Pengertian UMKM menurut para ahli,” *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11)*, 951–952., pp. 7–17, 2016.
- [8] A. Ranawijaya, E. Iryanti, and Ferdinanda, “Analisis Hasil Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Promosi Pariwisata,” *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 4, no. 2, pp. 260–267, 2020.
- [9] E. Yulsilviana, B. Basrie, and A. W. Saputra, “Implementasi Augmented Reality Pemasaran Rumah Pt. Rika Bersaudara Sakti Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur Perumahan,” *Sebatik*, vol. 17, no. 1, pp. 11–15, 2017.
- [10] G. Defandra, A. Kurniawardhani, and G. P. Mahardhika, “Aplikasi Animasi 3D Cerita Relief Jataka Berbasis Android Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking,” 2018.
- [11] R. R. Wijayanti, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Interaktif Untuk Katalog Food and Beverage Pada Hokcafe,” *JIKA (Jurnal Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 73–83, 2019.
- [12] M. E. Apriyani, M. Huda, and S. Prasetyaningsih, “Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah,” *J. INFOTEL - Inform. Telekomun. Elektron.*, vol. 8, no. 1, p. 71, 2016.
- [13] C. A. Herdian, “Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer,” vol. 1, no. 2, pp. 60–64, 2020.
- [14] D. Atmajaya, “Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif,” *Ilk. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, pp. 227–232, 2017.

- [15] Joe Devanesan, “Augmented Reality,” 2017. [Online]. Available: <https://techwireasia.com/2020/08/is-augmented-reality-the-future-of-contact-free-shopping/>.
- [16] I. Rohmawati, “Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara ‘Tanara’ Menggunakan Unity 3D Berbasis Android,” *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 173–184, 2019.
- [17] D. Murtikah and Djuniadi, “Pengembangan Aplikasi Percakapan Bahasa Inggris Dasar Berbentuk Visual Novel Menggunakan Unity 3D,” *J. Digit Vol.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–10, 2016.
- [18] reffyyferdiyato, “Unity,” 2017. [Online]. Available: <http://reffyyferdiyato.rf.gd/?i=1>.
- [19] S. R. Nurhalimah, S. Suhartono, and U. Cahyana, “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Sifat Koligatif Larutan,” *JRPK J. Ris. Pendidik. Kim.*, vol. 7, no. 2, pp. 160–167, 2017.
- [20] A. Galih Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 77–80, 2019.
- [21] Wikipedia, “Android,” 2018. [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Android_Developer_Day.
- [22] M. F. Setiawan, M. N. Witama, and R. Hikmah, “Perancangan Sistem Pengolahan Data Produksi Konveksi Berbasis Java Pada CV Nirwana Bunga Abadi,” *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 202–208, 2020.
- [23] Fatkhudin, “Toko Elektronik Lubada Jaya Kajen Dengan,” vol. 6, no. 1, pp. 23–36, 2016.
- [24] Pirma Banjarnahor, “Java,” 2016. [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/pirma1996/56262caac022bdfe17f3f30f/belajar-java-tanpa-galau>.
- [25] N. Nuriana, “Pengenalan Hewan Menggunakan Augmented Reality,” *J. TIKA*, pp. 28–33, 2016.
- [26] N. W. Marti, L. J. E. Dewi, A. A. J. Pemanan, and I. M. Y. Ariawan, “Augmented Reality (AR) based application to introduce animals for children,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1516, no. 1, 2020.
- [27] Dogacan Bilgili, “Vuforia,” 2016. [Online]. Available: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/id/tutorials/introduction-to-vuforia-on-unity-for-creating-augmented-reality-applications--cms-27693>.
- [28] P. Sk. M. Ridho Suryo Anggoro, “SMAN 13 Depok dengan metode (‘ weight product ’) berbasis web .,” 2020.
- [29] Yudi Pemanan, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode Sdlc Pada Pt. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile,” *Progr. Stud. Tek. Inform. Fak. Tek.*, vol. 10, no. 4 (66), pp. 153–167, 2019.

- [30] Charmed Kubernetes, “VSCode,” 2016.
- [31] A. H. Pujabaladika and L. Anifah, “Marker Based Tracking Augmented Reality pada Brosur Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeria Surabaya,” *Jinacs*, vol. 01, no. 03, pp. 150–156, 2020.
- [32] T. Abdulghani and B. P. Sati, “Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran,” *Media J. Inform.*, vol. 11, no. 1, p. 43, 2020.
- [33] Wikimedia Commons, “Marker Based Tracking.” [Online]. Available: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hiro_marker_ARjs.png.
- [34] O. Hardiansyah and B. Soepeno, “Aplikasi Sony Vegas Pro 13 . 0 Untuk Pembuatan Video Company Profile Berbasis Multimedia Sebagai Media,” *Apl. Bisnis*, vol. 2407–5523, pp. 625–630, 2018.
- [35] K. K. Animasi and K. Asap, “Rancang Bangun Film Animasi 3d Dampak Kabut Asap Terhadap Lingkungan Design And Development Of 3d Animation Film Of Smooth Impact On The Environment Abstrak kelestarian hutan di indonesia , disamping itu telah mengakibatkan berbagai kerusakan yang beber,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 173–182, 2018.
- [36] P. Download.id, “Sony Vegas Pro 13,” 2016. [Online]. Available: <https://www.pngdownload.id/png-30y0nd/>.
- [37] H. A. Raharjo and J. D. Prihadi, “Media Promosi Untuk Meningkatkan Citra Pada Smp an-Nur Bululawang Malang,” *J. Apl. Bisnis*, pp. 293–296, 2017.
- [38] R. W. Isnanto *et al.*, “Desain Kemasan Produk Sebagai Penunjang Media Promosi Dengan Menggunakan Aplikasi CORELDRAW X7 Di Warung Gentong Sidoarjo,” *JAB Jurnak Apl. Bisnis*, vol. 4, no. 1, pp. 237–240, 2018.
- [39] Seeklogo, “CorelDraw,” 2016. [Online]. Available: <https://seeklogo.com/vector-logo/378758/corel-draw-2020>.
- [40] A. D. A. RANI SUSANTO, “Perbandingan Model Waterfall Dan Prototyping Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *Ther. Ggw.*, vol. 14, no. 1, pp. 41–46, 2019.
- [41] A. Suryadi, “Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus: Kantor Desa Karangrau Banyumas),” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 13–21, 2019.
- [42] Tri Snadhika Jaya, “Testing IT An Off The Shelf Software Testing Process,” *J. Inform. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 2, pp. 45–46, 2018.
- [43] S. Ariyati and T. Misriati, “Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna,” *J. Tek. Komput. Amik Bsi*, vol. II, no. 1, pp. 116–121, 2016.
- [44] app.goo, “Black Box Testing,” 2017, 2017. [Online]. Available: <https://images.app.goo.gl/yBk6Gq25zqfUPVvV6>.
- [45] U. Ependi and F. Panjaitan, “System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII,” vol. 3, no. 2, 2018.

- [46] D. W. Ramadhan, B. Soedijono, and E. Pramono, “Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus: Website Time Excelindo),” vol. 04, pp. 139–147, 2019.
- [47] R. Alroobaea and P. J. Mayhew, “How many participants are really enough for usability studies?,” *Proc. 2017 Sci. Inf. Conf. SAI 2017*, no. October 2017, pp. 48–56, 2017.