

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. S. Wibowo, “Augmented Reality Dalam Visualisasi Katalog Penjualan Toko Aneka Furniture Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1336–1351, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1006.
- [2] Y. Fernando, I. Ahmad, A. Azmi, and I. Borman, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas,” *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 5, no. 1, pp. 62–71, 2021.
- [3] S. S. Arum, I. Fitri, and R. Nuraini, “Penerapan Augmented Reality Pada Brosur Smartphone Menggunakan Algoritma FAST Corner Detection,” *Smatika J.*, vol. 11, no. 01, pp. 8–15, 2021, doi: 10.32664/smatika.v11i01.526.
- [4] Y. Wahyu, S. Putra, A. Kurniawan, T. Informatika, F. I. Komputer, and U. S. Sri, “Implementasi Augmented Reality pada Produk Laptop sebagai Media Promosi Berbasis Android,” vol. 6, no. 2, pp. 14–21, 2022.
- [5] R. W. Arifin, S. D. Anwariya, and K. Kunci, “Penerapan Augmented Reality berbasis Android sebagai Media Promosi di Toko Furniture Jery Meubel,” *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 20, no. 2, pp. 260–266, 2021.
- [6] A. T. Saputra and N. E. Budiyanto, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Mebel Kompas Jati Jepara Berbasis Android,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 82–87, 2019, doi: 10.36499/jinrpl.v1i2.2951.
- [7] A. F. Ramadhan, A. D. Putra, and A. Surahman, “Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 24–31, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>.
- [8] W. A. Jati, F. Nugrahanti, and S. Riyanto, “Aplikasi Katalog Pakaian Sebagai Media Pemasaran Berbasis Augmented Reality,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, pp. 321–329, 2021.

- [9] B. Kesisteman and D. Pendidikan, "Model sistem dalam konteks pengertian, jenis, konstruksi, berpikir kesisteman dalam pendidikan islam," vol. 2, no. 2, pp. 948–956, 2021.
- [10] E. Y. A. Rita Irviani, *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI, 2017.
- [11] S. Parta, "Pengertian Informasi—Ciri, Jenis, Sumber, Kualitas, Tujuan, Manfaat, Komponen, Perubahan, Contoh, Para Ahli," dalam <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-informasi/>. Diakses pada Selasa, vol. 5, 2020.
- [12] A. N. P. Siti Asmiatun, Nur Wakhidah, *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DAN GPS TRACKING UNTUK DETEKSI JALAN RUSAK*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- [13] R. S. Andre Kurniawan Pamoedji, Maryuni, *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Computindo, 2017.
- [14] M. B. Firdaus, J. A. Widians, and R. Rivaldi, "Augmented Reality Marker Based Tracking Kayu Bahan Baku Kerajinan Khas Kalimantan Timur," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 16, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.30872/jim.v16i1.4994.
- [15] Y. Pane, Suhelmi, A. Simamora, and D. S. P. S. Sembiring, *Control Valve Pada Irigasi Persawahan*. Medan: UMSU Press, 2021.
- [16] M. Development and L. Cycle, "Video, Profil, Media, Promosi, Multimedia Development Life Cycle. 1.," vol. 8, no. 2, pp. 251–260, 2021.
- [17] Jasmadi, *Cara Praktis Bikin E-Catalog*. Semarang: CV. OXY Consultant, 2018.
- [18] M. Z. Devita, S. Andryana, and D. Hidayatullah, "Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 14, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1850.

- [19] B. A. B. Ii, "Uml2," *Peranc. Sist. Inf. Reserv. Online Pada Hotel Aw Syariah Kuala Tungkal.*, pp. 5–19, 2017, [Online]. Available: <http://repository.unama.ac.id/1032/2/BAB II.pdf>.
- [20] A. D. Rachmanto and M. S. Noval, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D," *Implementasi Augment. Real. Sebagai Media Pengenalan Promosi Univ. Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D*, vol. IX, no. 1, pp. 29–37, 2018.
- [21] E. Haryati, "Aplikasi Augmented Reality Untuk Pemasaran Produk Bakery Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android," 2021, [Online]. Available: <http://repository.upbatam.ac.id/id/eprint/1263%0Ahttp://repository.upbatam.ac.id/1263/1/cover s.d bab III.pdf>.
- [22] K. R. P. Reynaldo Yoda Wijaya, "Pembuatan Game Tower Defense Menggunakan Augmented Reality Dengan Unity Engine dan Vuforia pada Android," *J. Infra Petra*, 2018.
- [23] D. Deslianti, R. Anugrah, and Pahrizal, "Pembuatan Video 3D Kampus IV Universitas Muhamadiyah Bengkulu Menggunakan Blender," *Jusibi - (Jurnal Sist. Inf. Dan E-Bisnis)*, vol. 2, no. 1, pp. 289–297, 2020.