

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, R., Megawaty, D. A., Najib, M., & Satria, D. (2021). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK KOLEKSI KAIN TAPIS (STUDY KASUS: UPTD MUSEUM NEGERI PROVINSI LAMPUNG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Aryani, Y., Aqil, I., & Paramita, B. (2025). Penerapan Unified Modeling Language (UML) pada Digitalisasi Sistem Informasi Perpustakaan. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 1032–1040. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5153>
- BAB II KAJIAN PUSTAKA. (n.d.).
- B, A. K., & Patil, P. N. (n.d.). *Tracking Methods in Augmented Reality-Explore the Usage of Marker-Based Tracking*. <https://ssrn.com/abstract=3734851>
- Britney et al., 2022. (n.d.).
- Dicky Juliansyach, M. (2023). APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(4), 1155–1166. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i4.753>
- Fahmy Syahputra, Teuku Naufal, Echon Haqnizo, Wahyu Ramadhi, Naomi Pranatasyah, Fauzan Fachruzi, & Rivany Virenzia. (2024). Penggunaan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Bangun Ruang Sederhana Berbasis Unity dan Vuforia Engine. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(4), 84–95. <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i4.414>
- Firman Alamsyah, D., Zulfia Zahro, H., & Primaswara Prasetya, R. (2024). APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN BERBASIS GAME MENGGUNAKAN UNITY 3D. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 5).

- Hernanda, A., & Aji, A. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 245–251. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1166>
- Isbandiyah, I., & Supriyanto, S. (2019). Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal Tapis Lampung Sebagai Upaya Memperkuat Identitas Bangsa. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 29–43. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i1.673>
- Juwita, D., & Handayani, A. N. (2022). Peluang dan Tantangan Digitalisasi UMKM Terhadap Pelaku Ekonomi di Era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 2(5), 249–255. <https://doi.org/10.17977/um068v2i52022p249-255>
- Khoirul Anam, M., Asriningtias, Y., Studi Informatika Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta, P., Ring Road Utara, J., Krajan, M., Mlati, K., Sleman, K., & Istimewa Yogyakarta, D. (n.d.). *Application of Augmented Reality Technology as Shoe Promotion Media*. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v14i2.16085>
- Nugroho, N., & Responden, C. (2024). Rizqi Fitrianti 3) , Suhandi 4) 1 Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer. In *JL Raya Serang-Jakarta* (Vol. 8, Issue 4).
- Prasetyo, S. B., & Asri, D. (n.d.-a). *Aplikasi Media Promosi Berbasis Augmented Reality (Studi Kasus Universitas Mercu Buana) Promotional Media Application Based on Augmented Reality (Study Case of Mercu Buana University)*. <http://digilib.mercubuana.ac.id/>
- Prasetyo, S. B., & Asri, D. (n.d.-b). *Aplikasi Media Promosi Berbasis Augmented Reality (Studi Kasus Universitas Mercu Buana) Promotional Media Application Based on Augmented Reality (Study Case of Mercu Buana University)*. <http://digilib.mercubuana.ac.id/>

- Rosandy, T., Zaini, T., Pagar Alam No, J. Z., & Lampung -Indonesia, B. (2019). *AUGMENTED REALITY WISATA MONUMEN BERSEJARAH LAMPUNG BERBASIS MOBILE* (Vol. 19, Issue 1).
- Sandy, W. M., & Susilowibowo, J. (2024). DAMPAK DIVERSIFIKASI PRODUK BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP PENINGKATAN PENJUALAN DAN PERTUMBUHAN LABA UMKM GEDEBOG.IDN SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(3). <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i3.3659>
- Silalahi, J. S., Hajar, R. R., & Sejati, P. (2024). E-P-Implementasi Augmented Reality untuk Pengenalan Bangun Ruang. In *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)* (Vol. 5, Issue 3). <https://journal.stmiki.ac.id>
- Tafakkur, B. O., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., & Abdurahim, A. (2023). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pada Lesehan Kalisari Dengan Metode Based Marker Tracker. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 5(1), 10–21. <https://doi.org/10.35746/jtim.v5i1.331>
- Tejawati, A., Widians, J. A., Sulle, R., Muhammad Bambang Firdaus, Prafanto, A., & Alameka, F. (2022). Pemodelan Konsep Augmented Reality Motif Batik Dayak Kalimantan Timur. *METIK JURNAL*, 6(1), 37–44. <https://doi.org/10.47002/metik.v6i1.333>
- Tiara, G., Hidayah, W., & Artaye, K. (n.d.). *Media Ajar Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Emisi 2016 Menggunakan Teknologi Augmented Reality* (Issue 0721).
- UNIKOM_ Estu Agung Galih Prayogi_BAB I. (n.d.).
- Watson, A., Alexander, B., & Salavati, L. (2020). The impact of experiential augmented reality applications on fashion purchase intention. *International Journal of Retail & Distribution Management*, 48(5), 433–451. <https://doi.org/10.1108/IJRDM-06-2017-0117>

Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Agustus*, 1(1), 18–21.

Zulfadli, Z., Sunaryo, B., Wiyanatra, R. H., & Sandra, R. P. (2023). The Implementation of Augmented Reality Based on Vuforia and Unity for Interactive Learning in Introducing Ragam Randang Objects. *Andalasian International Journal of Applied Science, Engineering and Technology*, 3(2), 125–132. <https://doi.org/10.25077/aijaset.v3i2.84>