

Daftar Pustaka

- [1] Vina Mandasari and Bayu Adhi Tama. "Analisis Kepuasan Konsumen Terhadap Restoran Cepat Saji Melalui Pendekatan Data Mining: Studi Kasus XYZ." *Jurnal Generic* (2011): 25-28.
- [2] Santoso, Imam. "Peran Kualitas Produk dan Layanan, Harga dan Atmosfer Rumah Makan Cepat Saji terhadap Keputusan Pembelian dan Kepuasan Konsumen." *Manajemen Teknologi* (2016): 94-109.
- [3] Imtihani, Titis Rakhma and Etika Ratna Noer. "Hubungan Pengetahuan, Uang Saku, dan Peer Group dengan Frekuensi Konsumsi Makanan Cepat Saji Pada Remaja Putri." *Nutrition Collage* (2013): 162-169.
- [4] Anggraini, Ariska Puspita (2018, 16 Maret). *Begini Awal Mula Makanan Cepat Saji Muncul*. Dikutip 10 September 2018 dari *Lifestyle.Kompas*: <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/03/16/141907920/begini-awal-mula-makanan-cepat-saji-muncul>.
- [5] Mustaqim, Ilmawan and Nanang Kurniawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Edukasi Elektro* (2017): 36-48.
- [6] Nugraha, Iwan Setya, Kodrat Iman Satoto, and Kurniawan Teguh Martono. "Pemanfaatan Augmented Reality untuk pembelajaran pengenalan alat musik piano." *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer 2.1* (2014): 62-70.
- [7] Suhendar, Akip and Aditya Fernando. "Aplikasi Virtual Tour Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk 3Ds Max." *ProTekInfo* (2016): 30-35.
- [8] Setiawan, Arif, Toufan Diansyah Tambunan and Robbi Hendriyanto. "Android Augmented Reality untuk Menampilkan Katalog Furniture Secara Tiga Dimensi (3D) Berdasarkan Objek Marker." *e-Proceeding of Applied Science* (2016): 38-50.
- [9] Saputra, Yoga Aprillion. "Implementasi Augmented Reality (AR) pada Fosil Purbakala di Museum Geologi Bandung." *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika* (2014): 1-8.
- [10] Ericksoon, Hans Alfon, Imam Kuswardayan and Eng Nanik Suciati. "Rancang Bangun Game Berhitung Spaceship dengan Pengendalian Suara Menggunakan Speech Recognition Plugin pada Unity." *Jurnal Teknik ITS* (2016): 620-624.
- [11] Ardhiyanto, Eka, Wiwien Hadikurniawati and Edy Winarno. "Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender." *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume 17* (2012): 107-117.
- [12] Prof. Dr. Jansen Silalahi, M.App.Sc, Apt. *Makanan Fungsional*. Yogyakarta: Kanisius, 2006.
- [13] Fitri, Onny Setyawati and Didik Rahardi S. "Aplikasi Jaringan Syaraf Tiruan Untuk Penentuan Status Gizi Balita Dan Rekomendasi Menu Makanan Yang Dibutuhkan." *Jurnal EECIS Vol. 7 No. 2* (2013): 119-124.
- [14] Listyorini, Tri. "Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android." *Jurnal SIMETRIS, Vol 3 No 1* (2013): 25-30.

- [15] Mulyanto, F. (2015). Pemanfaatan Cryptocurrency Sebagai Penerapan Mata Uang Rupiah Kedalam Bentuk Digital Menggunakan Teknologi Bitcoin. *Indonesian Journal on Networking and Security* Vol 4 No 4, 19-26.
- [16] Hanum, T. Syarifah Latifah, and Ari Pristiana Dewi. "Hubungan antara Pengetahuan dan Kebiasaan Mengkonsumsi Fast Food dengan Status Gizi pada Remaja." *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Keperawatan* 2.1 (2015): 750-758.