

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020.
- [2] d. Muhammad Riadi Alamsyariqi, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Augmented Reality untuk Virtual Fitting Room Frame Kacamata," *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, p. 86, 2018.
- [3] I. K. B. A. W. KENCANA, "APLIKASI VIRTUAL FITTING ROOM MENGGUNAKAN WEBCAM BERBASIS WEB," *Multimedia Software*, 2015.
- [4] D. A. Reynaldi, "RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK MEDIA PROMOSI KAOS BERBASIS AUGMENTED REALITY," p. 2, 2018.
- [5] A. K. Pamudji, *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017.
- [6] M. C. Dr. David Sukardi Kodrat, *Manajemen Merek dan Strategi E-Commerce*, Jakarta: Kencana, 2020.
- [7] A. zaki, *Membuat Game Android dengan Unity 3D*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- [8] "ARCore Overview," [Online]. Available: <https://developers.google.com/ar/discover>. [Accessed 23 Februari 2021].
- [9] J. Enterprise, *Blender untuk Pemula*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.
- [10] S. M. Dony Novaliendry, *Pengembangan Visualisasi 3D Blender*, Grobogan: CV. Sarnu Untung, 2020.
- [11] G. Developers, "Dokumen : Overview of features," Google Developers, 11 Agustus 2021. [Online]. Available: <https://developers.google.com/ar/develop/unity-arf>. [Accessed 12 September 2021].
- [12] Unity, "Features : AR Foundation," Unity, 2021. [Online]. Available: [unity.com/unity/features/arfoundation](https://unity.com/unity/features/arfoundation). [Accessed 12 September 2021].
- [13] R. F. FAJRI, "PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN MUSIK TRADISIONAL DI MUSEUM SRI BADUGA BANDUNG," Universitas Telkom, Bandung, 2020.
- [14] F. Ardiansyah, *Pengenalan Dasar Android Programming*, Depok: Biraynara, 2011.
- [15] W. H. N. P. A. R. P. Wibiansya Analisis Febrianto, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability

Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* , vol. III, no. 6, p. 4, 2019.

- [16] S. R. Y. d. Siti Rika Yulistina, "Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Pengujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* , vol. 5, no. 2, p. 131, 2020.
- [17] Rickman Roedavan, Agus Pratondo, Rio Korio Utor, Apriyanti Putri Suj, "Zetcil: Game Mechanic Framework for Unity Game Engine," *Journal of Applied IT*, vol. 3, no. 2, p. 2, 2019.
- [18] Nur Mawati, Harti, "PENGARUH FAKTOR BAURAN RITEL TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PAKAIAN MUSLIM DI MUSLIM STORE GRESIK," *UNESA*, vol. I, no. 1, p. 2, 2012.
- [19] W. Hernita, "Pemakai Busana Muslimah dan Akhlak Peserta Didik SMP 1 Gunung Terang Tulang Bawang Barat," UIN Raden Intan, Lampung, 2017.
- [20] S. Fadli, "MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT DALAM PENGEMBANGAN SISTEM RESERVASI DAN PENYEWAAN KAMAR HOTEL," *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika*, vol. I, no. 1, p. 59, 2018.
- [21] J. R. Sagala, "MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJADWALAN BELAJAR MENGAJAR," *Jurnal Mantik Penusa*, vol. II, no. 1, p. 88, 2018.
- [22] ., F. Arsia Rini, "Penerapan Metode RAD Pada Sistem Pengajuan Pengambilan Data Penelitian Bankesbangpol Kota Palembang," *Jurnal TI Atma Luhur*, vol. IV, no. 1, p. 3, 2017.
- [23] F. Arsia Rini, "Penerapan Metode RAD Pada Sistem Pengajuan Pengambilan Data Penelitian Bankesbangpol Kota Palembang," *Jurnal TI Atma Luhur*, vol. IV, no. 1, p. 4, 2017.
- [24] I. D. D. Arie Rukmana, "METODOLOGI DAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. i, no. 1, p. 2, 2017.
- [25] M. Fauzi, "PENGUNAAN TEKNIK BLUEPRINT PADA PEMODELAN OBJEK 3D," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama*, vol. III, no. 1, p. 1, 2019.
- [26] W. H. d. E. W. Eka Ardhianto, "Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender," *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, vol. XVII, no. 2, p. 2, 2012.
- [27] T. S. Jaya, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis," *Jurnal Pengembangan IT*, vol. III, no. 2, p. 45, 2018.
- [28] S. H. W. R. I. R. Raka Yuwono Ario Wibowo, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada JakOne Mobile dan

BCA Mobile)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. III, no. 6, p. 4, 2019.

- [29] S. Fadli, "MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT DALAM PENGEMBANGAN SISTEM RESERVASI DAN PENYEWAAN KAMAR HOTEL," *JIRE (Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika)*, vol. I, no. 1, p. 60, 2018.