

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T. and Sati, B.P. 2020. 'Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran', *Media Jurnal Informatika*, 11(1), p. 43. Available at: <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>.
- Adiwena, B., Hendrawan, A. and Indrajaya, M. 2021. 'Perancangan New Media Berbasis Augmented Reality Untuk Mendukung Kegiatan Promosi IKADO Guna Menjangkau Calon Mahasiswa', *Artika*, 5(1), pp. 41–52. Available at: <https://doi.org/10.34148/artika.v5i1.395>
- Anamisa, D.R. *et al.* 2020. 'Design of Virtual Reality Application for Taharah Using 3D Blender', *Journal of Physics: Conference Series*, 1569(2), pp. 0–7. Available at: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1569/2/022071>.
- Arnomo, S.A. and Hendra, H. 2019. 'Perbandingan Fitur Smartphone, Pemanfaatan Dan Tingkat Usability Pada Android Dan iOS Platforms', *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan)*, 3(2), pp. 184–192. Available at: <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v3i2.1002>.
- Ciptahadi, K.G.O. 2017. 'Media Informasi Sebagai Promosi Produk Bidang Desain interior Berbasis Animasi 3D', *Jurnal Sistem Dan Informatika*, pp. 45–52.
- Claudia Limantara dan Grace Mulyono, L.B. 2017. 'Perancangan Set Furnitur Sebagai Fasilitas', 5(2), pp. 759–768.
- Fadli, M. 2019. 'Penerapan Markerless Augmented Reality Untuk Pengenalan Alfabetik Beserta Objek Pada Anak Berbasis Android', 4(1).
- Firdaus, M. B, Widiyans, J. A, Padant, J.Y. 2019. 'Augmented reality for interactive promotion media at Faculty of Computer Science and Information Technology Mulawarman University', *Journal of Physics: Conference Series*, 1341(4). Available at: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1341/4/042017>.
- Google, A.C. 2023. *ARCore supported devices | Google for Developers*. Available at: <https://developers.google.com/ar/devices> (Accessed: 1 June

2023).

- Helilintar, R., Winarno, W.W. and Fatta, H. Al 2016. ‘Penerapan Metode SAW dan Fuzzy Dalam Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Beasiswa’, *Creative Information Technology Journal*, 3(2), p. 89. Available at: <https://doi.org/10.24076/citec.2016v3i2.68>.
- Heni, H. and Mujahid, A.J. 2018. ‘Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah’, *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2(1), pp. 330–342. Available at: <https://doi.org/10.31539/jks.v2i1.341>.
- Kongrat, E., Ariantanto and Magdalena 2011. ‘Model Strategi Promosi Stand Pameran Pada Perusahaan Pco (Professional Conference Organizer)’, *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 10(Proposal TA. 2013), pp. 1–5.
- Maranatha, U.K., Seni, F. and Dan, R. no date. ‘Jurusan Desain Interior Tim Desain Interior Fsrds - Ukm’, p. 300.
- Mariyani, U.D., Setiyaningsih, W. and Agustina, R. no date. ‘Jurnal Terapan Sains & Teknologi Pengembangan Sistem Koreksi Jawaban Esai Otomatis Menggunakan Naive Bayes Dan Pengujian Menggunakan User Acceptance Test (UAT)’, *Fakultas Sains dan Teknologi-Universitas PGRI Kanjuruhan Malang*, 4(1), p. 2022.
- Mozes, R.A. 2022. *Pameran: Pengertian, Tujuan, Manfaat dan Fungsi Halaman all - Kompas.com*. Available at: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/24/210000069/pameran-pengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi?page=all> (Accessed: 1 June 2023).
- Muhayat, U. *et al.* 2017. ‘Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior’, *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), pp. 39–48.
- Nugroho, A. and Harris, A. 2020. ‘Perancangan Augmented Reality Desain Interior Berbasis Android Menggunakan Metode Markerless Tracking (Studi Kasus : Minimalisqu Interior Di Kota Jambi)’, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(3), pp. 199–208.
- Prasetyo, T. *et al.* 2022. *Rancang Bangun Smart Turntable sebagai Sarana*

- Pameran Produk Inovasi, Jurnal Rekayasa Mesin*. Available at: <https://jurnal.polines.ac.id/index.php/rekayasa>.
- Purnama, I.Y. 2017. 'Kekuatan Lini Narasi pada Tata Ruang Interior Pameran " 17 / 72 , Senandung Ibu Pertiwi " (The Meaning of Story Line in the Interior Exhibition " 17 / 72 : Senandung Ibu Pertiwi ")', pp. 344–352.
- Rucitra, A.A. (2020) *Merumuskan Konsep Desain Interior*.
- Rumajar, R., Lumenta, A. and Sugiarto, B.A. 2015. 'Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality | Rumajar | Jurnal Teknik Elektro dan Komputer', *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, 4(6), pp. 1–9.
- Susanti, A., Triana Dewi, P.S. and Adnyana Putra, I.W.Y. 2021. 'Desain Interior Coffee Shop di Denpasar dan Loyalitas Konsumennya : Generasi Y dan Z', *Waca Cipta Ruang*, 7(1), pp. 1–17. Available at: <https://doi.org/10.34010/wcr.v7i1.4383>.
- Trisianto, C. 2018. 'Penggunaan Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Monitoring Dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan', *Jurnal Teknologi Informasi ESIT*, XII(01), pp. 7–21.
- Vuforia no date. *Recommended Devices | Vuforia Library*. Available at: <https://library.vuforia.com/platform-support/recommended-devices> (Accessed: 1 June 2023).
- Zebua, T., Nadeak, B. and Sinaga, S.B. 2020. 'Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D', *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), pp. 18–21.