

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, A. H., & Alfian, A. N. (2022). Multimedia Development Life Cycle Dan User Acceptance Test Pada Media Pembelajaran Interaktif Rumus Matematika. *Bina Insani Ict Journal*, 9(2), 147–161.
- Azizah, N. L., Taurusta, C., Aqilah, N. F., Syafitri, M. L., & Atmaranti, J. (2026). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Berbasis Marker Sebagai Media Pembelajaran Tata Cara Wudhu Pada Siswa Sekolah Dasar. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 10(3), 4345–4352.
- Bhandari, H., Daryanani, S., & Patel, A. (2024). Augmented Realites: A Comparative Analysis of AR and VR Innovations in Interior Design. *International Journal of Innovative Science and Research Technology (IJISRT)*, 868–873. <https://doi.org/10.38124/ijisrt/ijisrt24mar1017>
- Cahyani, A. (2024). *Blender: Solusi Open-Source untuk Pembuatan dan Pengembangan 3D*.
- Cahyaningrum, Y., Prabowo, R. A., Istiqomah, A. N., Noviyanti, N., & Ramdhani, D. E. (2025). Efektivitas Visualisasi Produk Keramik Berbasis Augmented Reality Terhadap Perubahan Minat Beli Konsumen. *Jurnal Pustaka AI (Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence)*, 5(2). <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakaai.v5i2.1188>
- Dirgayusari, A. M., Karvana, K. G. M., Martarini, N. M. L., & Yoga, I. K. M. (2024). Pembuatan Augmented Reality Sebagai Media Pendukung Perancangan Arsitektur Bangunan Pada CV. Wiradi Jaya Konstruksi. *PUAN INDONESIA*, 6(1), 159–168.
- Erlangga, D. J. (2025). *Aplikasi Retail Furniture 3d Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless Based Tracking*.
- Hananto, M. W., Susilo, H. P., Ahmad, S. N., & Rahman, A. (2021). Visualisasi Produk Secara 3D dalam Media Promosi dan Pemesanan Online. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 3(01), 1–8. <https://doi.org/10.37823/insight.v3i01.138>
- Hulu, D. S., & Wibawa, A. P. (2024). Pemodelan Augmented Reality Edukasi Tata Surya Menggunakan Metode Marker Based Tracking dan Uat. *Router: Jurnal Teknik Informatika Dan Terapan*, 2(3), 197–211. <https://doi.org/10.62951/router.v2i3.172>
- Jannah, M., Faizah, A. N., Indraputri, A. J., Puspita, V. E., Hidayat, R., & Ikaningtyas, M. (2024). Pentingnya Analisis Swot dalam Suatu Perencanaan dan Pengembangan Bisnis. *IJESPG Journal*, 2(2), 9–17. <http://ijespgjournal.org>

- Justan, R., Margiono, Aziz, A., & Sumiati. (2024). Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 253–263.
- Kholis, K., Amin, M. H., & Mufaizin, M. (2025). Aplikasi Retail Furniture 3d Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless Based Tracking. *Journal of Islamic Economics and Finance*, 2(1), 76–84.
- Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2024). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 71–77. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1019>
- Nandhika, A. D., & Mustikasari, A. (2024). Analisis Preferensi Pelanggan Generasi Milenial Dan Generasi Z Terhadap Dekorasi Pernikahan Tahun 2024. *Management and Sustainable Development Journal*, 6(1), 57–67.
- Pangestu, D. A., Fitri, I., & Fauziah. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Dan Promosi Universitas Nasional. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1).
- Rosmiati, Nugroho, B. P., Rudini, Matatula, F., & Suparno. (2025). Pengembangan media promosi kampus berbasis animasi 3 dimensi (studi kasus: Stmik palangkaraya): Development of 3d animation-based campus promotional media: A case study of stmik palangkaraya. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 8(1), 13–20.
- Saputra, M. R., Nyura, Y., & Andrijasa, M. F. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang 3D Menggunakan Metode Markerless Tracking. *In Prosiding Seminar Nasional Unimus, (Vol. 6)*.
- Sutanto, H., Jumaedi, J., Nurhaliza, E., & Mardiah, A. (2024). Pengaruh Adopsi Teknologi Digital dan Strategi Pemasaran Online Terhadap Kinerja Bisnis dalam Kewirausahaan di Indonesia. *Sanskara Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 3(01), 53–66.
- Utami, Y., Khairi, H., & Sartika, I. (2024). Analisis SWOT dalam Menentukan Strategi Penerapan Aplikasi Sistem Informasi Kearsipan Dinamis Terintegrasi. *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, Dan Kearsipan*, 26(1), 1. <https://doi.org/10.7454/jipk.v26i1.1102>
- Widyawati, D., Sugiarti, S., & Rahmah Jabir, S. (2023). Simulasi Furnitur Ruang dengan Augmented Reality Menggunakan Marker Based Tracking. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 2286–2293. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.13236>

Yanti, C. P., Hendrawati, T., & Apta K, I. G. A. S. (2026). Augmented Reality Markerless Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia Untuk Siswa Sekolah DASAR. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 6(2), 240–250.
<https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2339>