

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. T. Saputra, N. E. Budiyanto, and J. M. Tengah, 'PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA KATALOG MEBEL KOMPAS JATI JEPARA BERBASIS ANDROID', vol. 1, no. 2, pp. 82–87, 2019.
- [2] Y. Alamsyah and R. Rachman, 'Augmented Reality Smart Catalog Furniture Pada CV. Rorompok Menggunakan User Defined Target', vol. 3, no. 1, 2022.
- [3] T. Hidayat, J. Teknik, I. Stmik, A. Riau, and N. J. Manajemen, 'Aplikasi Mobile Android untuk Pemasaran Perumahan Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality pada PT. Alifa Citra Mulia'.
- [4] H. Wulaningrum, I. Lubis, and S. Dewi Andriana, 'AUGMENTED REALITY PENGENALAN LINGKUNGAN KAMPUS II UNIVERSITAS HARAPAN MEDAN DENGAN METODE MARKERLESS', vol. 2, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.catuspata.com/index.php/jkdn/index>
- [5] M. Agil, S. Lina, and M. Sitio, 'IMPLEMENTASI METODE MARKERLESS AUGMENTED REALITY UNTUK EDUKASI NAMA BUAH-BUAHAN BERBASIS ANDROID', *Dinamika Informatika*, vol. 14, no. 2, 2022.
- [6] I. Mustaqim, S. T. Pd, and N. Kurniawan, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY'. [Online]. Available: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- [7] 'APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR)'.
- [8] A. M. Rosad, 'IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI MANAGEMEN SEKOLAH', *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, vol. 5, no. 02, p. 173, Dec. 2019, doi: 10.32678/tarbawi.v5i02.2074.
- [9] P. Octraviano Rotinsulu, A. S. Lumenta, and A. M. Sambul, 'Implementasi Markerless Augmented Reality Untuk Navigasi Dalam Gedung', *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 7, no. 3, 2018.
- [10] A. T. Devega, M. V. Putri, N. H. Adi, Ambiyar, and U. Verawardina, '3D Furniture Application Design Applying Augmented Reality (AR)

Technology Based on Android’, 2023, pp. 24–34. doi: 10.2991/978-2-38476-050-3_4.

- [11] P. P. DIVERY, ‘PROSEDUR DAN MEKANISME EKSPOR WOODEN FURNITURE MILIK CV. KALINGGA JATI FURNITURE OLEH PT. H-TRANSAKTI SEMARANG’, *KARYA TULIS*, 2019.
- [12] K. Syahira Wibowo and I. Diana Sholihati, ‘Augmented Reality Dalam Visualisasi Katalog Penjualan Toko Aneka Furniture Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection’, *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [13] R. Hamonangan, S. Anwar, A. Bahtiar,) Arif, and R. Dikananda, ‘INOVASI MEDIA PROMOSI PRODUK KURSI ROTAN MELALUI KATALOG ELEKTRONIK DENGAN AUGMENTED REALITY’, *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 2, pp. 51–59, 2022.
- [14] E. B. Sembiring, S. #2, D. Yoel, and C. Brahmana, ‘Rancang Bangun dan Analisis Aplikasi Augmented Reality pada Produk Furniture’, 2016.
- [15] P. Bisnis Berbasis E-Commerce, B. Huda, and B. Priyatna, ‘Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk’, 2019.
- [16] P. Aplikasi, P. Objek, K. Komputer, M. Augmented, R. Berbasis, and A. Rasidin, ‘Bulletin of Data Science’, *Media Online*, vol. 1, no. 1, pp. 26–31, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.seminar-id.com/index.php/bulletinds>
- [17] M. Mardison, ‘Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Alinia Mart Berbasis Multi User Dengan Java Netbeans Dan MySQL’, *MAJALAH ILMIAH UPI YPTK*, vol. 24, no. 2, 2017.
- [18] S. Herlinah and K. H. Musliadi, *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Elex Media Komputindo, 2019.
- [19] A. Rusmayanti, ‘Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Pada Desa Ngadirejan’, Online.
- [20] ‘jm_informatika,+JURNAL+100216030’.