

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiar Ningsih, Y., & Basuki Oemar, E. agus. (2021). Perancangan Company Profile PT Wiradecon Multi Berkah Sebagai Media Promosi. *Jurnal Barik*, 2(3), 97–110. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Anwar, S., Nugroho, I., & Lestariningsih, E. (2013). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Mobile Semarang Guidance Pada Android. *Dinamik*, 20(2), 243541.
- Hidayat, rendy ridwan, & Sriwarno, andar bagus. (2015). Brand Development Strategy of Micro Scale Shoe Industries. *Jurnal Sositologi*, 14, 89–97.
- Jiang, Q., Sun, J., Yang, C., & Gu, C. (2022). The impact of perceived interactivity and intrinsic value on users' continuance intention in using mobile augmented reality virtual shoe-try-on function. *Systems*, 10(1). <https://doi.org/10.3390/systems10010003>
- Khoirul Anam, M., & Asriningtias, Y. (2023). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Sepatu. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(2), 179–193. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v14i2.16805>
- Ns. Arif Munandar, S.Kep., M. K. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF*. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/106339608/Buku\\_Digital\\_Metodologi\\_Penelitian\\_Kuantitatif\\_dan\\_Kualitatif-libre.pdf?1696725936=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DBuku\\_Digital\\_Metodologi\\_Penelitian\\_Kuantitatif.pdf&Expires=1767669836&Signature=OTNl8jwfccwca6xpV45qIezgqJ0Tb7Z7ys2DhMGH5xDjqJOvAdng5p8guqGDUUooX4BuXQhmWWpTsj7n4Rqj41MsledjEqeVrarbZemUL4HITu3yFAv7H5XdZKPphdq5nINxnfBZgR1CkIXDAydnqovYZwOv9b2ng6EqfgWbD8Sv2fWVomk8Efyj~bZeU3cByyBcrDUohcpxwyYjluOqVIgMg1~0bKMMAAG24U8WXWOyoH4grULEHToBHxTgwIDnBqW3Kv00-WG67Adjy9~bFA2Mq5AEyknGGsaYm3snYsq6T2EK2ghbxDCWEq18G122Db yuc0RvZbdLixbFuNVpnQ\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=16](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/106339608/Buku_Digital_Metodologi_Penelitian_Kuantitatif_dan_Kualitatif-libre.pdf?1696725936=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DBuku_Digital_Metodologi_Penelitian_Kuantitatif.pdf&Expires=1767669836&Signature=OTNl8jwfccwca6xpV45qIezgqJ0Tb7Z7ys2DhMGH5xDjqJOvAdng5p8guqGDUUooX4BuXQhmWWpTsj7n4Rqj41MsledjEqeVrarbZemUL4HITu3yFAv7H5XdZKPphdq5nINxnfBZgR1CkIXDAydnqovYZwOv9b2ng6EqfgWbD8Sv2fWVomk8Efyj~bZeU3cByyBcrDUohcpxwyYjluOqVIgMg1~0bKMMAAG24U8WXWOyoH4grULEHToBHxTgwIDnBqW3Kv00-WG67Adjy9~bFA2Mq5AEyknGGsaYm3snYsq6T2EK2ghbxDCWEq18G122Db yuc0RvZbdLixbFuNVpnQ__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=16)
- Pinandita, T., Nurul, S., Mohamad, M., Azman, F. N., & Himawan, H. (2023). *An Analysis of Technology Issues in Mobile Augmented Reality Related work*. 47, 23–30.
- Putro, P. W., Aditia, M. Y., Sujianto, A. E., & . M. (2023). Teknologi Augmented Reality sebagai Strategi Pemasaran Syariah di Era Digitalisasi. *Jurnal Studi Manajemen Dan Bisnis*, 10(1), 19–31. <https://doi.org/10.21107/jsmb.v10i1.20442>

- Rahman Syarif, & Dwi Mutia Sari. (2024). Penerapan Augmented Reality Produk “Rangawak Atelier” sebagai Simulasi dan Promosi Produk. *Misterius : Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi Visual.*, 1(2), 46–54.  
<https://doi.org/10.62383/misterius.v1i2.119>
- Ramadhan, G., Faisol, A., & Vendyansyah, N. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Menentukan Furniture Menggunakan Augmented Reality. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 2976–2982.  
<https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7575>
- Rhee, H. L., & Lee, K. H. (2021). Enhancing the sneakers shopping experience through virtual fitting using augmented reality. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13116336>
- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 1(1), 61–66.  
<https://doi.org/10.62357/jsit.v1i1.38>
- Safwan Kasma, & Siaulhak, S. (2024). Augmented Reality sebagai Alat Promosi Properti: Studi Kasus Pt. Fatihah Permata Propertindo di Platform Android. *BANDWIDTH: Journal of Informatics and Computer Engineering*, 2(1), 65–74.  
<https://doi.org/10.53769/bandwidth.v2i1.602>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215.  
<https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Shandy Kartasasmita, Muhammad Siddik, & Ramalia Noratama Putri. (2024). Aplikasi Digitalisasi Pemasaran Mobil Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal SANTI - Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 3(3), 178–188. <https://doi.org/10.58794/santi.v3i3.695>
- Siti Romdona, Silvia Senja Junista, A. G. (2025). TEKNIK PENGUMPULAN DATA : OBSERVASI ,. *JURNAL ILMU SOSIAL EKONOMI DAN POLITIK*, 3(1), 39–47.
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Technology)*, 3(1), 26–31.
- Tijono, R. C., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Sarana Promosi Produk Sarana Sejahtera Wilson’s Of- fice Chairs Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 493. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.493-502>

- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2), 17–24. <https://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/387>
- Yusra Fernando, Imam Ahmad, Arief Azmi, R. I. B. (2021). Balai Penelitian Tanah. (2022). Sifat Fisik Tanah dan Metode Analisisnya. Bogor: Balai Penelitian Tanah. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(1), 62–71.

