

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Salim, Z., & Munadi, E. (2017). *INFO KOMODITI*.
- [2] Wibowo, A., & Anggraeni, P. (2018). POTENSI PENGEMBANGAN STANDAR NASIONAL INDONESIA (SNI) PRODUK FURNITURE DARI KAYU. *Jurnal Standardisasi*, 20(1), 57.
- [3] Harto, H. P. (2014). Pemakai , Nilai Ekonomis , dan Pengembangannya. *Seni Kriya*, 3, 1–11.
- [4] Kurniawati, D., & Yanti, R. A. (2018). TANTANGAN EKSPORTIR FURNITURE DI YOGYAKARTA STUDI KASUS CV. DBEST FURNITURE. *Balance*, XV(1).
- [5] Prasetya, R. D. (2013). PERAN AKTIF DESAINER INTERIOR DALAM PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF The Role of Interior Designer in Development of Creative Industry. *Lintas Ruang*, 3(1), 21–28.
- [6] Rahayu, N. N. S. (2015). JURNAL DESAIN INTERIOR PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR STDB. *Jurnal Desain Interior*, 2(1), 38. <http://www.std-bali.ac.id/jurnal/JURNAL-DESAIN-INTERIOR-VOLUME-2.pdf>
- [7] Imam, D. K. (2018). Desain Dan Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(2), 51–56.
- [8] Nurrisma, N., Munadi, R., Syahrial, S., & Meutia, E. D. (2021). Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(1), 34.
- [9] Rahman, K., & Maulana, H. (2017). PEMBANGUNAN APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK MENSIMULASIKAN DESAIN INTERIOR FURNITURE SET DI CV . BOXES SYSTEM. *Informatika - Universitas Komputer Indonesia*.
- [10] Erida Nur Rochmah, U., & Rakhmadi, A. (2016). Penggunaan Augmented Reality Untuk Mensimulasikan Dekorasi Ruang Secara Real Time. *Jurnal Techno.COM*, 15(4), 312–319.

- [11] Mahardika, P. A., Suyadnya, I. M. A., & Saputra, K. O. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Dekorasi Ruang dengan Memanfaatkan Teknologi Markerless Augmented Reality. *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (J-Cosine)*, 3(1), 82–90.
- [12] Qadriyanto, M., & Bahri, S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Visualisasi 3d Furniture Interior Rumah Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Markerless Berbasis Android. *Jurnal Coding*, 06(03), 237–246.
- [13] Ambarwati, D., & Sri, R. (2015). *STUDI PERBANDINGAN DESAINER INTERIOR DAN DEKORATOR INTERIOR*. 1–19.
- [14] Kusmadi. (2014). Mebel kayu berukir sebagai salah satu perwujudan pelestarian karya bernuansa lokal. *Artikel Jurnal*, 1–23.
- [15] Imam, D. K. (2018). Desain Dan Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(2), 51–56.
- [16] Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- [17] Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72.
- [18] Mahardika, P. A., Suyadnya, I. M. A., & Saputra, K. O. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Dekorasi Ruang dengan Memanfaatkan Teknologi Markerless Augmented Reality. *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (J-Cosine)*, 3(1), 82–90.
- [19] Vitono, H., Nasution, H., & Hengky, A. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android. *Universitas Tanjungpura Pontianak*, 2(4), 239–245.
- [20] Nurrisma, N., Munadi, R., Syahril, S., & Meutia, E. D. (2021). Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(1), 34.

- [21] Rahman, K., & Maulana, H. (2017). PEMBANGUNAN APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK MENSIMULASIKAN DESAIN INTERIOR FURNITURE SET DI CV . BOXES SYSTEM. *Informatika - Universitas Komputer Indonesia*.
- [22] Rahayu, N. N. S. (2015). JURNAL DESAIN INTERIOR PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR STDB. *Jurnal Desain Interior*, 2(1), 38. <http://www.std-bali.ac.id/jurnal/JURNAL-DESAIN-INTERIOR-VOLUME-2.pdf>
- [23] Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- [24] Mahardika, P. A., Suyadnya, I. M. A., & Saputra, K. O. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Dekorasi Ruangan dengan Memanfaatkan Teknologi Markerless Augmented Reality. *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (J-Cosine)*, 3(1), 82–90.