

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. E. B. Andre Tri Saputra, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Mebel Kompas Jati Jepara Berbasis Android," *Informatika dan RPL*, vol. 1, pp. 82-87, 2019.
- [2] H. P. Rika Harini Irawati, *Pelangi di Tanah Kartini*, Bogor: CIFOR, 2012.
- [3] S. R. T. A. Guntur Adi Satrio, "Pengaruh Perceive Quality, Country of Origin, Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Mebel Pada CV. Gading Makmur Di Jepara.," *Diponegoro Journal Of Management*, vol. 5, pp. 1-12, 2016.
- [4] H. P. Rika Harini Irawati, *Pelangi di Tanah Kartini*, Bogor: CIFOR, 2012.
- [5] C. B. Feby Zulham Adami, "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN BERBASIS ANDROID," *JURNAL TEKNIK KOMPUTER AMIK BSI*, vol. II, p. 122, 2016.
- [6] N. E. B. Andre Tri Saputra^{1*}, "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA KATALOG MEBEL KOMPAS JATI JEPARA BERBASIS ANDROID," *INFORMATIKA DAN RPL*, vol. 1, p. 82, 2019.
- [7] F. S. E. B. C. Lailatul Husniah, "Interaktif Augmented Reality Untuk Katalog penjualan Rumah Berbasis Android," *KINETIK*, vol. 1, p. 33, 2016.
- [8] I. K. G. D. P. I. P. A. D. Citra Arum Sari, "Penerapan Augmented Reality dalam Visualisasi Katalog Apartemen Berbasis Android," *MERPATI*, vol. 6, p. 65, 2018.
- [9] R. D. P. H. Irawati, *Pelangi di Tanah Kartini: Kisah aktor mebel jepara bertahan dan melangkah kedepan*, Bogor: CIFOR, 2012.
- [10] S. R. D. M. Agustinus Sirumapea, "Aplikasi Augmented Reality Katalog Baju Menggunakan Smartphone Android," *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, vol. 7, p. 1, 2017.

- [11] N. Saurina, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D," *JUSTINDO , Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia*, vol. 2, p. 130, 2017.
- [12] I. A. W. S. W. Dimas Setyo Utomo¹, "Implementasi Mobile Augmented Reality Pada Aplikasi Pemilihan Sarana Dan Prasarana Laboratorium Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* , vol. 1, p. 226, 2017.
- [13] F. P. Nurul Huda^[1], "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Berbasis Augmented Reality," *Jurnal SISFOKOM*, vol. 6, p. 117, 2017.
- [14] A. Juansyah, "PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* , vol. 1, p. 1, 2015 .
- [15] M. Fowler, *Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Obek Standar*, Yogyakarta: Andi, 2005.
- [16] A. Aminuddin, "Implementasi Unified Modelling Language (UML) pada Perancangan Aplikasi Wifitalkie Berbasis Tcp/ip," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 8, no. 2, p. 266, 2019.
- [17] R. Presman, *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku I*, Yogyakarta: Andi, 2015.
- [18] Prof.Dr.Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- [19] P. & D. R. S. M. S. Erwan Agus P, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Gava Media, 2017., Yogyakarta : Grava Media, 2017.
- [20] A. I. H. S. Naniek Utami Handayani, "PENILAIAN KINERJA KLASER INDUSTRI PADA SENTRA MEBEL DI DESA TAHUNAN JEPARA," *Seminar Nasional IENACO* , p. 525, 2016.