

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Eka Ardianto, W. H. (2017). *Jurnal Teknologi Informasi, Augmented Reality Objek 3 Dimensi Dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*, 17(2), 110.
- [2] Priaji, Iman. (2021). *Manajemen Kerajinan Gerabah di Dusun Semampir, Desa Panjangrejo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul, D.I Yogyakarta*. Tata Kelola Seni. Pascasarjana. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- [3] Husni Awali, F. R. (2020). *Jurnal Ekonomi dan Bisnis, Urgensi Pemanfaatan E-Marketing Pada Keberlangsungan UMKM di Kota Pekalongan di tengah Dampak Covid-19*, 2(1), 5
- [4] Ayub Wimatra, Sunardi, R. K. (2019). *Jurnal Teknologi Informasi, Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk dan Bagian Pesawat Berbasis Android*, 3(2), 213-214
- [5] Kaonang, Glenn. (2017). *Facebook Uji Iklan Berformat Augmented Reality di News Feed*. Diambil dari <https://dailysocial.id/post/facebook-ar-ads> (12 Maret 2021)
- [6] Suprayitno, Dede. (2016). *Alfamart Luncurkan Toko Virtual bernama AlfaMind*. Diambil dari <https://industri.kontan.co.id/news/alfamart-luncurkan-toko-virtual-bernama-alfamind> (12 Maret 2021)
- [7] Widia, Yuningsih. (2019). *Aktivitas Masyarakat Pengrajin Gerabah di Desa Sitiwinangun Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi
- [8] Tutik Khotimah, R. F. (2013). *Jurnal Simetris, Peningkatan Keunggulan Kompetitif Pada UMKM Gerabah Melalui Model E-Business*, 3(1), 32
- [9] Novita, Wahyuningsih. (2013). *Keberadaan Kendi Melikan*. Penciptaan dan Pengkajian Seni, Minat Studi Pengkajian Seni Rupa. Institut Seni Indonesia
- [10] Annisa Ulvia dkk. (2019). *Jurnal Elektronik Wacana Etnik, Peribahasa Minangkabau Berleksikon Peralatan Dapur Tradisional*, 8(1), 6
- [11] Juliansyah, (2020). *Perancangan dan Pengujian Tungku Masak Sederhana dan Tanah Liat Berbahan Bakar Kayu Tatal*. Teknik Mesin. Fakultas Teknik. Universitas Tridianti Palembang
- [12] Yanti Fatmala, M. A. (2019). *Jurnal Seni Rupa, Jamur Sebagai Ornamen Dekorasi Guci Keramik*, 1(13), 100
- [13] Fidyya Astuti, W. W (2021). *Jurnal Ilmu dan Aplikasi Teknik. Perbaikan Kualitas Produk Gentong Menggunakan Metode Seven Tools*, 6(1), 309

- [14] Rapisari, D. (2016). Jurnal Cakrawala, *Digital Marketing Berbasis Aplikasi Sebagai Strategi Meningkatkan Kepuasan Pelanggan*, 10(2), 108
- [15] Jagdish Sheth, A. S. (2005). International Marketing Review, *International E-Marketing: Opportunities and Issues*, 22(6), 612
- [16] Dedi Purwana, R. S. (2017). Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani, *Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikri, Kecil dan Menengah (UMKM) di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit*, 1(1), 2
- [17] Suharso, A. (2012). *Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality*. Majalah Ilmiah Solusi. 11(24), 3
- [18] Rujianto Eko, D. I. (2014). Jurnal Buana Informatika, *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*, 6(2), 154
- [19] Risyan Arief, A. D. (2016). Jurnal Simetris, *Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah*, 7(1), 296
- [20] Alan Zuniargo dkk. (2015). Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, *Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan*, 3(1), 162
- [21] Prita Haryani, J. K. (2017) Jurnal Simetris, *Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat*, 8(2). 808-809
- [22] Rima Rizqi Wijayanti. (2018). Jurnal Teknik Informatika, *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Interaktif Untuk Katalog Food and Beverage pada Hokcafe*, 73
- [23] Selvia Lorena, F. S. Majalah Ilmiah Unikom, *Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android*, 15(2). 143
- [24] Kartika, I. (2020). *Alpha dan Beta Testing*. Diakses pada 31 Mei 2021, dari <https://socs.binus.ac.id/2020/06/30/alpha-dan-beta-testing/>
- [25] Tjandra Suhatati, C. P. (2015). Jurnal Teknik Informatika, *Aplikasi Metode-Metode Software Testing Pada Configuration, Compatibility dan Usability Perangkat Lunak*. 370-371