

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. Reynald, "RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK MEDIA PROMOSI KAOS BERBASISAUGMENTED REALITY," p. 1, 2018.
- [2] S. R. B. S. Muhamad Riadi Almasyariqi, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Augmented Reality untuk Virtual Fitting Room Frame Kacamata," *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, p. 86, 2018.
- [3] A. K. C. V. A. Rezky Rizaldi, "IMPLEMENTASI METODE EUCLIDEAN DISTANCEUNTUK REKOMENDASI UKURAN PAKAIAN PADA APLIKASI RUANG GANTI VIRTUAL," *Teknologi Informasidan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. V, no. 2, p. 130, 2018.
- [4] D. A. Reynaldi, "RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK MEDIA PROMOSI KAOS BERBASISAUGMENTED REALITY," p. 2, 2018.
- [5] S. I. Mustaqim, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality," *Edukasi Elektro*, vol. 1, p. 36, 2017.
- [6] Ansharullah, "Pakaian Muslimah Dalam Perspektif Hadis Dan Hukum Islam," *Jurnal Syariah dan Hukum* , vol. 17, p. 67, 2019.
- [7] E. B. S. Surawijaya Surahman, "Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis," *ULTIMA Infosys*, vol. VIII, p. 35, 2017.
- [8] V. T. B. A. S. Z. C. Rawis, "Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan," *Teknik Informatika*, vol. 13, p. 31, 2018.
- [9] E. B. S. Eka Ramadhani Putra, "PEMBANGUNANAPLIKASI PINTAR PENGHITUNGAN BIAYA PEMASANGAN PAVING BLOCKMEMANFAATKAN ARCORE API BERBASIS ANDROID," 2019.
- [10] M. Dony Novaliendrym S.Kom., *Pengenalan Visualisasi 3D Blender*, Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, 2020.
- [11] Luthfi, *Corel Draw And Media Advertising*, 2014.
- [12] K. H. F. B. L. J. I. S. Mochamad Wahyudi, *Fullstack Android Developer Aplikasi Penjualan Tiket Bioskop*, Yayasan Kita Menulis, 2021.

- [13] R. Roedavan, "Zetcil Framework," [Online]. Available: <https://www.zetcil.com/>. [Diakses 4 September 2021].
- [14] J. Linowes, dalam *Augmented Reality With Unity AR Foundation*, 35 Livery Street, Packt Publishing Ltd, 2021, p. 23.
- [15] M. Z. R. B. M. Z. A. S. Andri Ricat Sinulingga, "Pengujian Black Box pada Sistem Aplikasi Informasi Data Kinerja," *Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, vol. 3, pp. 9-14, 2019.
- [16] H. M. A.-Z. N. H. W. Sonia Elisurya, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User," *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, p. 4239, 2019.
- [17] A. Noertjahyana, "STUDI ANALISIS RAPID APLICATION DEVELOPMENT SEBAGAI," *INFORMATIKA*, vol. 3, p. 76, 2002.
- [18] M. S. Wahyu Nugraha, "PENERAPAN METODE PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM," *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, vol. 3, p. 99, 2018.
- [19] A. S. P. Anang Sularsa, "Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum," *Teknologi Informasi*, vol. 2, p. 60, 2015.