

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Almasyariqi, S. Rani dan B. Suranto, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Augmented Reality untuk Virtual Fitting Room Frame Kacamata," *Teknologi Informasi dan Multimedia*, pp. B-86, 2018.
- [2] N. Aisyiyah, S. Siswanti dan P. Harsadi, "Mobile Augmented Reality (MAR) Berbasis Marker Sebagai Media Simulasi Jilbab Virtual," *Transformatika*, vol. 16, p. 154, 2019.
- [3] H. Kusniyati and S. P. Sitanggang, "APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID," *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, vol. 9, p. 10, 2016.
- [4] F. Fernando, "Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padang Panjang," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 7, p. 103, 2020.
- [5] E. A. Rahmasari and A. F. Yogananta, "Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain)," *Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 07, p. 166, 2021.
- [6] A. S. and M. N. Malik, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blender 3D Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)," p. 6.
- [7] F. Hakam, "Fahmi Hakam," 17 September 2017. [Online]. Available: <http://fahmi-hakam.blogspot.com/2017/09/aplikasi-pencil-design-interface.html>. [Accessed 09 August 2021].
- [8] . G. S. "Color Hunt," 2015. [Online]. Available: <https://colorhunt.co/about>. [Accessed 09 08 2021].
- [9] A. Sularsa, A. S. Prihatmanto and E. Nugroho, "Evaluasi User Experience Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ," *Teknologi Informasi*, vol. 2, p. 58, 2015.
- [10] S. Simanjuntak, "ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA (USER EXPERIENCE) Enterprise Resource Planning (ERP) Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: SAP Modul Sales Distribution, Material, Management, Financial Accounting)," *Sistem informasi*, p. 42, 2018.
- [11] S. R. Henim and R. P. Sari, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Expereince Questionnaire," *Politeknik Caltex Riau*, vol. 6, p. 72, 2020.
- [12] R. Kaban and R. J. Nasution, "Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) Pada Sistem Pemesanan Menu Menggunakan Quick Response (QR) Code," p. 1, 2020.
- [13] S. Susilowati and M. T. Negara, "Implementasi Model Rapid Application Development (RAD) Dalam Perancangan Aplikasi E-Marketplace," *TECHNO Nusa Mandiri*, vol. 15, p. 26, 2018.

- [14] A. Noertjahyana, "Studi Analisis Rapid Application Development sebagai Salah Satu Alternatif Metode Pengembangan Perangkat Lunak," *Informatika*, vol. 3, p. 76, 2002.
- [15] R. Trimahardika and E. Sutinah, "Penggunaan Metode Rapid Application Development Dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan," *Informatika*, vol. 4, p. 251, 2017.
- [16] I. D. Septiawan and C. Taurusta, "Application of Augmented Reality for Gypsum Marketing Using Fuvoria, Sketchup and Unity 3D," *Engineering and life Science*, vol. 1, p. 2, 2021.
- [17] D. Gustina and Y. I. Chandra, "APLIKASI SISTEM PAKAR UNTUK MENDIAGNOSA PENYAKIT PARU PADA ANAK MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)," *Teknologi dan Informasi*, p. 2, 2015.
- [18] F. Hardywantara, "AUGMENTED REALITY MODEL RUMAH VIRTUAL DENGAN," p. 9, 2019.
- [19] T. S. Jaya, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)," p. 45, 2018.
- [20] P. Yoko, R. Adwiya and W. Nugraha, "Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan," *Ilmiah Merpati*, vol. 7, p. 213, 2019.