

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Communication and Technology.
- Ahmad, M. T. (2022). *IMPACT OF AUGMENTED REALITY A Study on Enhancing Customer Shopping Experience*. April 2021. <https://doi.org/10.23451/mjms.v1i1.18>
- Alma, B. (2006). *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. In Bandung: Alfabeta.
- Amiruddin, S., Suharyana, Y., & Hermawan, A. A. (2022). Suharyana, Yana, and Agus Aan Hermawan. "Pengelolaan Sektor Pariwisata Melalui Pendekatan Partisipasi Stakeholders Di Kawasan Wisata Desa Sawarna Kabupaten Lebak Provinsi Banten. *Jurnal Kebijakan Pembangunan Daerah*, 6(2), 91–111. <https://doi.org/10.56945/jkpd.v6i2.202>
- Ari Pambudi. (2013). Implementasi Model Perangkat Lunak Pelayanan Informasi Kegiatan Belajar Mengajar Tingkat SLTA Dengan Berbasis Operating System Android. *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 108–120.
- Arifitama, B. (2016). Preserving Traditional Instrument Angklung Using Augmented Reality Technology. *The Second International Multidisciplinary Conference*, 309–315. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/IMC/article/view/1196>
- Azuma, R. T. (1997). A survey of *Augmented Reality*. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(355–385), 73–272.

<https://doi.org/10.1561/11000000049>

Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi Offset. Yogyakarta.

Brata, K. C., Brata, A. H., & Pramana, Y. A. (2018). Pengembangan Aplikasi *Mobile Augmented Reality* untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 347. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853798>

Brooke, J. (1996). *SUS - A quick and dirty usability scale*.

Candiasa, I. M. (2011). Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. *Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha*.

Desa, M., Kec, P., Pangkep, K., Saleh, S., Muhsin, A., Anas, L., Putra, D. P., & Basir, B. (2022). *Penguatan Kelembagaan Dan Pemasaran Produksi Bumdes Pendahuluan*. 2(April), 17–24.

DEWI, K. G. P. D., DEWI, A. A. I. K. G., & NURAK, A. P. N. (2023). PKM Praktik Economy Digital Dan Participatory Approach Untuk Penguatan Kelembagaan Paguyuban Pedagang Pasar Seni Sukawati. *Akuntansi Dan Humaniora: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 48–58. <https://doi.org/10.38142/ahjpm.v2i2.738>

Djamarah, S. . (1995). Stategi Belajar Mengajar. In *Banjarmasin : Rineka Cipta*.

Everest, G. C. (1986). *Database Management: Objectives, System Functions, and Administration*.

Florescu, D., & Fourny, G. (2013). *JSONiq: The History of a Query Language*. IEEE Computer Society. US.

Gerlach, Vernon, S., & Donald, P. E. (1971). *Teaching and Media : A systematic*

approach. *Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N. J.*

Google LLC. (2018). *ARCore*. <https://developers.google.com/ar/develop>

Haryani, P., & Triyono, J. (2020). *The Designing of Interactive Learning Media at Yogyakarta's Sandi Museum Based on Augmented Reality*.

HSS. (2015). *System Usability Scale (SUS)*.

Irwan, M. (2013). *Black Box Testing dan White Box Testing*.

Jostonchoniv dan Windarto Yudhi. (2013). Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat "The Legend Of Toba Lake." *Jakarta: Jurnal Teknik Dan Ilmu Komputer*, 02.

Kompas. (2021, August 18). *Selesai Direvitalisasi, Pasar Seni Sukawati Siap Diresmikan*.

<https://properti.kompas.com/read/2021/08/18/090000921/selesai-direvitalisasi-pasar-seni-sukawati-siap-diresmikan#/>

Kurniawan Dedik. (2010). 145 Freeware Pilihan untuk Berbagai Kebutuhan. *Jakarta: PT. Elex Media Komputindo*.

Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. *Bandung: Alfabeta*.

Nazruddin Safaat H. (2011). Android (Pemograman Aplikasi *Mobile Smartphone* dan Tablet PC Berbasis Android). *Informatika, Bandung*.

Nugraha, I. S., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2014). Pemanfaatan *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 2(1), 62–70.

<https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2.1.2014.62-70>

Praba, D., & Tisnawati, M. (2023). EFEKTIVITAS DAN DAMPAK PROGRAM

REVITALISASI PASAR TERHADAP PENDAPATAN PEDAGANG DI PASAR SENI SUKAWATI. *E-JURNAL EKONOMI PEMBANGUNAN UNIVERSITAS UDAYANA*, 12(2), 104–117.
<http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>

Purnamawati, & Eldarni. (2001). Media Pembelajaran. In *CV. Rajawali*.

Remondino, F., & El-hakim, S. (2006). Image-based 3D modelling: A review. *Photogrammetric Record*, 21(115), 269–291. <https://doi.org/10.1111/j.1477-9730.2006.00383.x>

Rosa, A., & Salahudin, M. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*.

Saladin, D., & Oesman, Y. M. (2002). Intisari Pemasaran dan Unsur-unsur Pemasaran. In *Cetakan Ketiga, Bandung: Linda Karya*. Bandung: Linda Karya.

Styliaras, G. D. (2021). *Augmented Reality* in Food Promotion and Analysis: Review and Potentials. *Digital*, 1(4), 216–240.
<https://doi.org/10.3390/digital1040016>

Subawa, I. G. B., Mertayasa, I. N. E., & Wahyuni, D. S. (2022). Pengembangan *Virtual Tour* Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Berbasis Fotografi 360 Derajat. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 11(3), 334–343.

Sugiarto. (2017). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Percetakan CV. ANDI OFFSET.

Sugiono, S. (2021). Tantangan dan Peluang Pemanfaatan *Augmented Reality* di Perangkat *Mobile* dalam Komunikasi

- Pemasaran. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.31504/komunika.v10i1.3715>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & B*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar, A., & Gunadi, H. (2002). *Visual Modelling Menggunakan UML dan Relational Rose*. Informatika, Bandung.
- Sulaeman, F. S., & Putri, N. D. (2019). Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Interior Dan Eksterior Mobil Sebagai Media Promosi Pada Mobil Honda. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 3(1), 63–69.
- Sutama, & Suranata. (2014). Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik *Modeling* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1).
- Unity. (2022). *About AR Foundation*. <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.xr.arfoundation@4.2/manual/index.html>
- Veronica, M., & Darnita, Y. (2015). *RANCANG BANGUN APLIKASI TES TOEFL MENGGUNAKAN ALGORITMA QUICK SORT BERBASIS KOMPUTER*.
- Yuniar, S. (2015). *Belajar Coding Android bagi Pemula*. Yogyakarta. PT. Elex Media Komputindo.
- Zaky, A. (2016). *Animasi karakter dengan Blender dan Unity*. Elex Media Komputindo.
- Zhu, Y., & Wang, C. (2022). Study on *Virtual Experience Marketing Model Based on Augmented Reality: Museum Marketing (Example)*. *Computational*

Intelligence and Neuroscience 2022.

