

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T. and Sati, B.P., 2020. Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Dengan Metode *Marker Based Tracking* Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), p.43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>.
- Ainul Yaqin, M.S., 2020. Penerapan *Augmented Reality* Pada Arcade Maze Game : *A Way To Go Home*. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), pp.36–43. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1174>.
- Ardi, A., Nurrahman, A.R., Aurum, E.V. and Styawan, B., 2022. 3D Animasi Menggunakan Blender 3D Sebagai Media Promosi Pada Usaha Kafe. 11, pp.741–752.
- Ariani, R.P., Ekayani, I.A.. H. and Masdarini, L., 2016. TERIGU UNTUK VARIASI CAKE Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Pemanfaatan Tepung Singkong Sebagai Substitusi Terigu Untuk Variasi Cake, 5(1).
- Bagus, P. and Anugrah, A., 2020. Implementasi *Augmented Reality* Pada Media. 14(2), pp.142–149.
- Erdiantama, R.A. and Hadi, H.S., 2021. Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Untuk Pemodelan Halte Bus Berbasis Android. *Jurnal Multi Media dan IT*, 5(1), pp.1–7. <https://doi.org/10.46961/jommit.v5i1.341>.

- Hameed, Q.A., Hussein, H.A., Ahmed, M.A. and Basim Omar, M., 2022. *Development of Augmented reality-based object recognition mobile application with Vuforia. Journal of Algebraic Statistics*, [online] 13(2), pp.2039–2046. Available at: <<https://publishoa.com>>.
- Holinesiti, R. and Santri, R., 2022. Jurnal Pendidikan Tata Boga dan PENGARUH SUBSTITUSI TEPUNG PISANG KEPOK TERHADAP KUALITAS CHOCOCHIPS COOKIES *The Effect of Kepok Banana Flour Subtitution on the Quality of Chocochips Cookies*. 3(3), pp.159–165. <https://doi.org/10.24036/jptbt.v3i3.364>.
- Hormansyah, D.S., Ririd, A.R.T.H. and Pribadi, D.T., 2018. Implementasi Fsm (Finite State Machine) Pada Game Perjuangan Pangeran Diponegoro. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(4), p.290. <https://doi.org/10.33795/jip.v4i4.222>.
- Ihromi, S., Marianah, M. and Susandi, Y.A., 2018. Subsitusi Tepung Terigu Dengan Tepung Mocaf Dalam Pembuatan Kue Kering. *Jurnal Agrotek UMMat*, 5(1), p.73. <https://doi.org/10.31764/agrotek.v5i1.271>.
- Irmae, I., Tifauzah, N. and Oktasari, R., 2018. Variasi Campuran Tepung Terigu Dan Tepung Kacang Hijau Pada Pembuatan Nastar Kacang Hijau (Phaseolus radiates) Memperbaiki Sifat Fisik dan Organoleptik. *Jurnal Nutrisia*, 20(2), pp.77–82. <https://doi.org/10.29238/jnutri.v20i2.12>.

- Khairul;, Arsyah, U.I., Wijaya, R.F. and Utomo, R.B., 2018. Implementasi *Augmented Reality* Pada Media Promosi Penjualan Rumah. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(2), pp.142–149.
<https://doi.org/10.47111/jti.v14i2.1163>.
- Lubis, I., Wulaningrum, H. and Andriana, S.D., 2022. *Augmented Reality* Pengenalan Lingkungan Kampus II Universitas Harapan Medan Dengan Metode *Markerless*. *Jurnal Krisnadana*, 2(1), pp.233–242.
<https://doi.org/10.58982/krisnadana.v2i1.232>.
- Mahfudh, A.A., Nur'aini, S., Wibowo, N.C.H. and Kusnanto, C., 2022. Aplikasi Media Pembelajaran Klasifikasi Hewan Vertebrata Menggunakan *Augmented Reality* Dengan *Marker Based*. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(2), pp.95–103.
<https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.2.12740>.
- Nugroho, F.W., 2008. *Markerless Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Dengan Platform Android.
- Rachmanto, A.D. and Noval, M.S., 2018. Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *FIKI |Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 9(1), pp.29–37.
- Raharja, P.A., Yuniarti, T. and Perdana, A.I., 2021. Pengenalan Huruf Hijaiah (ARENYA) Menggunakan *Augmented Reality*. *Journal of Informatics, Information System, Software Engineering and*

Applications (INISTA), 4(1), pp.31–39.

<https://doi.org/10.20895/inista.v4i1.401>.

Rahmaniyah, N. and Prasetyawati, Z.T., 2020. Substitusi Tepung Labu Kuning Pada Pembuatan Cookies Kastengel. *Media Pendidikan, Gizi, dan Kuliner*, 9(2), pp.55–61.

Sembodo, F.G., Fitriana, G.F. and Prasetyo, N.A., 2021. Evaluasi *Usability Website* Shopee Menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(2), pp.146–150.
<https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3293>.

Tafakkur, B.O., Kharisma, L.P.I., Rizal, A.A. and Abdurahim, A., 2023. Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Pada Lesehan Kalisari Dengan Metode *Based Marker Tracker*. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5(1), pp.10–21.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v5i1.331>.

Wahyuningtias, D., Putranto, T.S. and Kusdiana, R.N., 2014. Uji Kesukaan Hasil Jadi Kue Brownies Menggunakan Tepung Terigu dan Tepung Gandum Utuh. *Binus Business Review*, 5(1), p.57.
<https://doi.org/10.21512/bbr.v5i1.1196>.

Wibowo, D.A. and Wathani, M.R., 2021. Rancang Bangun Media Promosi Kampus Berbasis *Augmented Reality* (Studi Pada Uniska Banjarmasin). *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3), p.133.
<https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5173>.

Wijaya, C.N., Gunawan, H. and Subandi, 2021. Pembuatan Media Promosi Katalog Produk Elektronik Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android. *ProTekInfo(Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 8(2), pp.28–32.
<https://doi.org/10.30656/protekinfo.v8i2.5028>.

Wijayanti, R.R., 2018. Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Interaktif Untuk Katalog *Food And Beverage* Pada Hokcafe. pp.73–83.

Zuhdi Pramudya, B. and Raharja, P.A., 2022. Evaluasi *Usability* Aplikasi *Augmented Reality* Morphfun Menggunakan *System Usability Scale*. *Jurnal Multinetics*, 8(2), pp.122–130.