

DAFTAR PUSTAKA

- Information System, Situs Resmi PT. Kereta Api Indonesia [<https://kai.id/>].
- Information System, Situs Resmi PT. INKA [<https://www.inka.co.id/>].
- Developer Vuforia. *Developing With Vuforia*. [<https://developer.vuforia.com/>].
- Tri Juliyanto, I. (2015). Strategi Peningkatan Kualitas Pelayanan Jasa Transportasi Kereta Api (Studi Pada PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Daerah Operasi VII Madiun). *None*, 3(1), 118–121.
- Binanto, I. (2015). Perangkat Lunak Multimedia Yang. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer Dan Aplikasinya*, 148–155.
- Rachmanto, A. D., & Noval, M. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D*, IX(1), 29–37.
- Khairul, Ilhamiarsyah, U., Wijaya, R. F., & Utomo, R. B. (2018). *Implementasi Augmented Reality sebagai Media Promosi Penjualan Rumah*. 9986(September), 429–434.
- Saputra, A. L., & Nugraha, B. S. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pada Katalog Menu Produk Ice Cream Arlecchino Gelato Berbasis Android. *Information Technology Journal*, 1(2), 15–20.
- Anggratama, A., Widada, B., & YS, W. L. (2016). Augmented Reality Sebagai Media Pemasaran Di Dealer Auto 2000 Madiun. *Jurnal TIKomSiN*, 4(1), 1–7. <https://p3m.sinus.ac.id/jurnal/index.php/TIKomSiN/article/view/264>
- Terpadu, J. T., Suharso, A., Jaman, J. H., & Mulyana, A. (2020). Brosur Digital Untuk Fitur Eksterior Produk Otomotif Berbasis Markerless Augmented Reality. *Journal of Integrated Technology*, 6(1), 11–16. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JTT>
- Hermawan, L., & Hariadi, M. (2015). Pemanfaatan augmented reality sebagai media informasi. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2015*, 2015(Sentika), 1–8.
- Joefrie, Y. Y., & Anshori, Y. (2012). Teknologi Augmented Reality. *Mektek*, 13(3), 194–203. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Mektek/article/view/503>
- Ginting, S. L. B., & Sofyan, F. (2017). Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 15(2), 139–154. <https://doi.org/10.34010/miu.v15i2.554>

Bangor, A., Kortum, P. T., and Miller, J. T (2009), “*Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale*”, *Journal of Usability Studies*, 4 (3), 114-123.