

Daftar Pustaka

BENNY KESUMA, DANIEL (2015) ANALISIS JENIS MATERIAL KEMASAN KERIPIK GADUNG PRODUKSI KELOMPOK USAHA TANI REKSO BAWONO PRAMBANAN - SLEMAN. S1 thesis, UAJY

<https://e-journal.uajy.ac.id/9275/>

Mudra, I Wayan. 2010. Pelatihan Pembuatan Kemasan Pada Kegiatan. Pembinaan Kemampuan Teknologi Industri Kota Denpasar, Vol. 32, No.3. Denpasar

https://repo.isi-dps.ac.id/1077/1/Desain_Kemasan_Produk.pdf

Pressman, A. (2018). Design Thinking: A Guide to Creative Problem Solving for Everyone. United Kingdom: Taylor & Francis.

Andi Pramono School of Design – Interior Design Implementasi Augmented Reality untuk Perancangan Secara Digital. Jurnal Ilmiah.

<https://binus.ac.id/malang/2020/03/implementasi-augmented-reality-untuk-perancangan-secara-digital/>

Poonsri Vate U-Lan *An Augmented Reality 3D Pop-Up Book: the Development of a Multimedia Project for English Language Teaching*. Bangkok, Thailand.

https://www.academia.edu/2947981/An_Augmented_Reality_3D_Pop_Up_Book_the_Development_of_a_Multimedia_Project_for_English_Language_Teaching

Marianne Rosner, Klimchuk and Sandra A. Krasovec. Buku Desain Kemasan: Perencanaan merek produk yang berhasil mulai dari konsep sampai penjualan.

Monica Hartanti dan Nina Nurviana (2019). Kajian Kesiapan Masyarakat Menerima Penggunaan Teknologi Augmented Reality Studi kasus: Desain Kemasan Oleh-oleh UMKM Khas Jawa Barat. Jurnal Penelitian Vol 18 No 1

<https://iptek.its.ac.id/index.php/idea/article/view/5084/3446>

Setiyawan, Arif Budi - 135410211 (2020) TRANSFORMASI OBJEK DUA DIMENSI KE TIGA DIMENSI DENGAN AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING BERBASIS ANDROID (ICON DAERAH INDONESIA). Skripsi thesis, STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.

<https://eprints.utdi.ac.id/8864/>

Nia Saurina (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality*. Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Vol 20 No 1. Jurnal Penelitian.

<http://ejurnal.itats.ac.id/iptek/article/view/27>

Angga Maulana, Wahyu Kusuma Raharja (2014) APLIKASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA.

<http://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/kommit/article/view/1015>

Ronald T Azuma (2017) Making Augmented Reality a Reality. Intel Labs, 2200 Mission College Blvd., Santa Clara, CA 95054

LESTARI, AGUNG LESTARI (2017) SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN LAYANAN ANTAR MAKANAN SESURABAYA BERBASIS ANDROID. Undergraduate thesis, UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

<http://repository.untag-sby.ac.id/380/>

Ida bagus Made Mahendra (2016) Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK. Jurnal Ilmiah.

<https://ojs.unud.ac.id/index.php/jik/article/view/26341>

Chari, Singh J.M. dan Narayanan P.J. 2008. Augmented reality using over-segmentation. Center for Visual Information Technology, International Institute of Information Technology.

Surianto Rustan (2008) Jakarta: Gramedia Pustaka Utama Buku Layout, dasar & penerapannya

Pujiriyanto 2005 :71 Tata Letak Layout Dalam buku yang berjudul Desain Grafis Komputer.

Cahyorini & Rusfian. (2011). The Effect of Packaging Design on Impulsive Buying. Journal of Administrative Science & Organization, 11-21.

Mustikiwa, M., & Marumbwa, J. (2013). The Impact of Aesthetic Package Design. Elements on Consumer Purchase Intention: A Case of Locally Produced.

Konopelko Mariia (2019) Augmented reality packaging in Food & Beverages industry. Journal Thesis

<https://www.theseus.fi/handle/10024/169086>

