

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, F., & Hanif, I. (2020). Peningkatan Eksistensi Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya melalui Media Promosi Interaktif. *Jurnal Magenta*, 4(1).
- Amelia, T., Erwin, T. H., & Widiyanti, R. (2022). Perancangan E-Catalogue Sebagai Media Promosi Produk Paket Wisata PT. Renata Air Network. *Industrial Research Workshop and National Seminar*.
- Anjani, R. W. (2023). Implementasi Digital Marketing Dalam Mengembangkan Strategi Bisnis Digital Di Era Transformasi Digital. *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v1i1.4>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Augustinus, D. C., & Agnes. (2020). THE IMPACT OF INSTAGRAM MARKETING ADOPTION TOWARDS CONSUMER PURCHASE DECISION ON FASHION. *JIMUPB: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 8(2), 2020. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/jim>
- Azkiyah, A., Hadi Wijoyo, S., & Amalia, F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN FOUR-D (STUDI PADA SMK NEGERI 1 REMBANG). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202295299>
- Basril, W. J., & Kamal, M. N. (2022). Video Sebagai Media Promosi Tahah Di Sumatera Barat. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(2), 207. <https://doi.org/10.24036/dekave.v12i2.117372>
- Brooke, J. (1986). *SUS: A quick and dirty usability scale*. <https://www.researchgate.net/publication/228593520>
- Cahyaningsih, Y. (2020). Teknologi Augmented Reality pada Promosi Berbasis Android. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 1(2), 91–116. <https://doi.org/10.36596/jcse.v1i2.60>
- Duwika, K., & Janardana, M. A. (2021). Multimedia Interaktif Model Neurosains dengan Transformasi Mode Daring dan Luring di Era New Normal. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(3), 506–515. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Fadilah Ismail. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Dilengkapi Video Faktual sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Kultur

- Jaringan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(4), 434–440. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i4.3265>
- Falah, D. D. N., Gunawan, A. I., & Najib, Moh. F. (2021). Perancangan Aktivitas Pemasaran UMKM Percetakan Melalui Media Katalog. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 8(1), 48–56.
- Fatimatul Azizah, S., Akbar, R. M., & Rohmah, M. F. (2023). PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA E-CATALOGUE KEMASAN DI CV. ZONA GRAFIKA MULTIKARYA. *APPLIED SCIENCE, ENGINEERING, AND TECHNOLOGY*, 2(1).
- Febrianti, Y., Sinaga, P., & Feranie, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Komik Fisika Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Hukum Newton. *WaPFi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 7(1), 11–20. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v7i1.43954>
- Firdaus, S., Mulyawan, F. D., & Fajriana, M. (2021). Pengaruh Teaching Factory Terhadap Kreatifitas, Kompetensi, serta Inovasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 18(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). PENGENALAN GEDUNG UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 28–38. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Hadiono, A. F., & Khasanah, I. (2023). ANALISIS BROSRUR PONDOK PESANTREN DARUSSALAM BLOKAGUNG DITINJAU DARI ASPEK DESAIN GRAFIS. In *Online) Terakreditasi Nasional. SK: Vol. XV* (Issue 1). Cetak.
- Harsari, N., Wahidiyat, M. P., Permanasari, D. E., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Mustikadara, I. S., Basiroen, V. J., Putri, R. A., Suminto, M. A., Setiyoko, N., Renzina, Y. D., Afandi, H. R., Setiasih, N. W., Setiawan, I. K., Dewanto, T. H., & Judijanto, L. (2024). *Dasar-Dasar Desain Grafis: Teori dan Panduan Dasar bagi Pemula* (Efitra, W. Gustiani, & Y. Agusdi, Eds.; 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Haviz, M. (2013). *RESEARCH AND DEVELOPMENT; PENELITIAN DI BIDANG KEPENDIDIKAN YANG INOVATIF, PRODUKTIF DAN BERMAKNA*.
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *TEKNIK MULTIMEDIA DAN ANIMASI* (Tim editopr UNP Press, Ed.). UNP Press.
- Indrapura, P. F. S., & Fadli, U. M. D. (2023). ANALISIS STRATEGI DIGITAL MARKETING DI PERUSAHAAN CIPTA GRAFIKA. *JURNAL ECONOMINA*, 2(8), 1970–1978. <https://doi.org/10.55681/economina.v2i8.699>

- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Issue 06). Juni.
- Kasma, S., & Siaulhak. (2024). Augmented Reality sebagai Alat Promosi Properti: Studi Kasus Pt. Fatihah Permata Propertindo di Platform Android. *BANDWIDTH: Journal of Informatics and Computer Engineering*, 02(01).
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3), 1615–1626. <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Khotimah, K. (2020). *Panduan Desain Grafis* (Dhega Febiharsa, Ed.). Cerdas Ulet Kreatif. <https://www.researchgate.net/publication/351316912>
- Manik, V., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., & Irianto, A. B. P. (2021). Investigasi Usability pada Aplikasi Mobile Pembiayaan Mobil di Indonesia. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 1–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.34128/jsi.v7i1>
- Manurung, P. (2020). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19. *Al-Fiksru: Jurnal Ilmiah*, 14(1).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian dan Pengembangan. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*.
- Mulyadi, R. (2021). Rancangan sistem informasi untuk meningkatkan daya saing UMKM berbasis e-katalog. *Jurnal Sistem Informasi*, 17(3), 213–225.
- Muqdamien, B., Umayah, Juhri, & Puji Raraswaty, D. (2021). TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT (R&D) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS DAN MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal*, 6(1).
- Ngangi, I. M., Sengkey, R., & Sugiarso, B. A. (2020). Katalog Augmented Reality Pengenalan Situs Bangunan Warisan Dunia Untuk Anak. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*.
- Ningsih, Y. A., & Oemar, E. A. B. (2021). PERANCANGAN COMPANY PROFILE PT WIRADECON MULTI BERKAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI. *Jurnal Barik*, 2(3), 97–110. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Nisa, I. K., Arjo, T. R., & Wardani, Rr. T. I. (2024). PEMBUATAN MEDIA PROMOSI E-CATALOG DI INSTAGRAM MENGGUNAKAN APLIKASI CORELDRAW PADA ANNAFA FOOD BLITAR. <http://ejournal.stiepancasetia.ac.id/index.php/jieb>

- Novita, Y., Fera, & Dewi, P. C. (2023). DAMPAK PROMOSI PROGRAM KATALOG CINTA PRODUK LOKAL SIGI TERHADAP PELAKU USAHA MIKRO DI KABUPATEN SIGI. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 1(1), 37–41. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v1i1.111>
- Nugroho, P., Utomo, M., Turijin, Sugiarto, T., Sugiarta, Rahayu, E. S., Syah, M., & Wicaksono, W. (2023). *Panduan Teaching Factory Sekolah Menengah Kejuruan*. Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan || Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi || Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nurdiansyah, D. (2024). *Desain Grafis Gen z* (W. Kurniawadi, M. Arifin, & D. Y. Setiawati, Eds.; 1st ed.). Wawasan Ilmu.
- Nursya'baana, N. L., & Kristiana, N. (2023). KATALOG SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PROMOSI PAWON YU'NE DI NGANJUK JAWATIMUR. *Junal Desgrafia*, 1(1), 213–225. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/>
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Penelitian*.
- Olii, S. A., Abdillah, T., & Takdir, R. (2021). *AUGMENTED REALITY KATALOG PENJUALAN PERANGKAT KERAS MENGGUNAKAN MAGIC BOOK BERBASIS ANDROID* (Vol. 1, Issue 2).
- Prasetyo, A. H. (2021). PENGEMBANGAN KATALOG DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH DI MUSEUM SEPULUH NOVEMBER. *AVATARA: Journal Pendidikan Sejarah*, 11(2). www.P21.org
- Priastuty, C. W., Wulandari, A., Wisudawaty, H., & Pramesthi, J. A. (2025). PERENCANAAN DAN PERANCANGAN E-KATALOG KELOMPOK UMKM APARTEMEN TRANSIT UJUNG BERUNG. *Krida Cendikia*, 3(3).
- Putra, I. M. D. D., & Artayasa, I. N. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN WARNA PADA MAJALAH ANAK “BOBO.” *Jurnal Penalaran Riset*, 1(2), 135–144. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/jpr>
- Putra, R. M., Aldya, A. P., & Hidayat, E. W. (2024). AUGMENTED REALITY PADA GAMBAR PAKAIAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4181>
- Rahmadani, S., & Wardani, T. I. (2024). PEMBUATAN E-CATALOGUE MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PRO SEBAGAI CONTENT MARKETING PADA BIO INSTAGRAM OMOGIART TUMPANG KABUPATEN MALANG. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2, 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>

- Rarasati, D. B., & Widjaja, E. (2023). PERANCANGAN KUIS PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIIS BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 179–191.
- Rasihun, C., & Riska, M. (2022). Pengembangan Video Company profile Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer FT UNM Sebagai Media Promosi dan Publikasi. *JTIK: Jurnal Teknik Informatika Dan Komputer*.
- Rizal, M., Butsiarah, & Pahany, M. A. (2021). PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK AKBA. *JOISM: Jurnal of Information System Management*, 3.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., Gusnadi, D., & Raharjo, T. P. (2024). Implementasi Teknologi Multimedia Interaktif sebagai Strategi Promosi Digital UMKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(2), 65–70. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i2.355>
- Rojiq, A. F., & Fajri, B. R. (2023). Rancang Bangun Augmented Reality 3 Dimensi untuk Promosi Perumahan Archivelo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 976–981.
- Rustiarini, N. W., Anggraini, N. P. N., & Satwam, I. K. S. B. (2021). PERANCANGAN KATALOG PRODUK UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN UMKM. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(5). <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i5.5842>
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sokibi, P., Irfan, M., & Nas, C. (2024). RANCANG BANGUN KATALOG ELEKTRONIK KERAJINAN ROTAN BERBASIS WEBSITE PADA CV AESTHETIC RATTAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(6).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (27th ed.). Alfabeta.
- Suryati, L., Ganefri, Ambiyar, Yulastri, A., & Fadhillah. (2023). Penerapan Program Teaching Factory dalam Mempersiapkan Kompetensi Kewirausahaan Siswa pada Pendidikan Vokasi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 58–66. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.58257>
- Tafakkur, B. O., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., & 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), 10–21. <https://doi.org/10.35746/jtim.v5i1.331>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.

- Tjahyadi, S., & Antonio, W. (2023). Analisa Pengaruh Desain Grafis pada Konten Media Sosial terhadap Daya Tarik Pengguna dari Generasi Z di Kota Batam. *Journal on Education*, 05(03), 9523–9539.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wati, A. P., Martha, J. A., & Indrawati, A. (2020). *Digital Marketing* (N. A. Fransiska, Ed.). Edulitera (Anggota IKAPI - No. 211/JTI/2019).
- Wibowo, B. S., & Haryokusumo, D. (2020). *Peluang Revolusi Industri 4.0 Bidang Pemasaran: Pemanfaatan Aplikasi E-commerce, Sosial Media Instagram dan Digital Marketing terhadap keputusan Instant Online Buying Konsumen Generasi Millenial*. [https://doi.org/https://doi.org/10.25273/capital.v3i2.6077](https://doi.org/10.25273/capital.v3i2.6077)
- Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). PENGEMBANGAN KREATIVITAS DESAINER MELALUI APLIKASI GRAFIS DALAM PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Jurnal DKV Adiwarna*, 11.

