

## DAFTAR PUSTAKA

- Ailawadi, K. B. (2009). Communication and promotion decisions in retailing: A review and directions for future research. *Journal of Retailing*, 42-55.
- Bukit, F. A. (2019). Pembuatan webiste katalog produk umkm untuk pengembangan pemasaran dan promosi produk kuliner. *JPPM (Journal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 179-189.
- Falah, D. D. (2021). Perancangan Aktifitas Pemasaran UMKM Percetakan melalui media katalog. *Eqien : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 48-56.
- I Ketut Gede Darma Putra, C. A. (2018). Penerapan *Augmented Reality* dalam Visualisasi Katalog Apartemen Berbasis Android. *Jurnal Merpati*.
- Kawasan, P., Lindung, H., Metode *Marker*, M., Manajemen Informatika, N., & Haryono, D. (2018). *SATIN-Sains dan Teknologi Informasi Penerapan Augmented Reality Pada Informasi Data* (Vol. 4, Issue 2). <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id>
- Keep, W. W. (2014). Multilevel *marketing* and pyramid schemes in the United States. *Journal of Historical Research in marketing*, 188-210.
- Lengkong, O., & Soedjarwo, A. (2018). *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi 2018 SENSITEK 2018 STMIK Pontianak* (Vol. 12).
- Lubis, M. D. S., Sinaga, H. F. R. U. A. D. B., Anggraini, E. M., & Saragih, F. S. (2020). Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis *Software CorelDraw*. *Jtik*, 4(2), 89–99.
- M.Khoirul Fikri, A. F. (2022). Pengaruh Kreatif, Inovasi dan Strategi Pemasaran Terhadap Peningkatan Daya Beli Konsumen. *JURNAL JIMEK*, 119.
- Magnifera, L. P. (2016). Efektifitas Katalog sebagai media promosi bagi pengembangan UMKM di Kabupaten Sragen. *Benefit : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 43-47.
- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81–89. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.4.1.81-89>
- Rachman Arief, A. (2005). *Pengantar ilmu perhotelan & Restoran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Setyawan, A. D. (2016). Analisis Penggunaan Metode *Marker Tracking* Pada *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Jurnal Simetris*, Vol 7 No.1.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.