

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Siti Arpah. 2019, *Application of Augmented Reality (AR) in T-Shirt Catalog*, Selangor : UTM Press.
- Arifin, M. Tajul. 2023, *Peningkatan Kualitas Sablon Kaos dengan Menggunakan Metode Seven Tools of Quality: Studi Kasus di Workshop Sablon Thinkthings.co*, Gresik : Jurnal Surya Teknik.
- Bernardi, Erlangga Luthfi. 2018, *Perancangan Grafis T-shirt Sebagai Merchandise pada Album Introduce The Lust Band Barmy Blokes*, Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- De Pace, Francesco. 2018, *Augmented Reality in Industry 4.0*, Turin : iMedPub LTD.
- Geroimenko, Vladimir. 2022, *Augmented Reality Art*, Cairo : Springer.
- Hermawan, Hardika Dwi. 2018, *Augmented reality T-shirt for Product Promotion*, Surakarta : AIP Publishing.
- Kosalatami, Sima Anditya. 2021, *Perancangan Merchandise Fashion Mengangkat Tema Musik Disko*, Surabaya : Jurnal Sains & Seni.
- Lugis, M. Muhlis. 2021, *Desain Grafis Pada Produksi Sablon T-shirt*, Makassar : Jurnal Imajinasi.
- Munajat, Adi Hikmat. 2019, *Pengaruh Desain Produk Terhadap Keputusan Pembelian Distro Frontlight Kota Bandung*, Bandung : STIE.
- Parti, Suparti. 2023, *Perancangan Desain Kaos Bertema Racing di Triplehouse Kaliwungu Kendal*, Kendal : Jurnal Teknik Informatika.
- Purwitasari, Nina. 2018, *Perancangan Grafis Scarf dengan Tema Biota Laut*, Surakarta : Universitas Sebelas Maret
- Setyawan, Jacob Dwiky. 2018, *Perancangan Grafis T-shirt Sebagai Merchandise pada "Holliseye.Co"*, Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Upmosphere. 2020, *Alasan Desain Grafis Makin Diminati di Era Digital*, Tangerang : upmosphere.id.
- Viatikara, Putri Nabila. 2022, *Apa Itu T-shirt? Pengertian, Jenis, Dan Bedanya Dengan Shirt*, Jakarta : Tshirt Bar.
- Vignelli, Massimo. 2017, *The Vignelli Canon*, Inggris : Lars Muller Publisher.