

DAFTAR PUSTAKA

- Arifianto, T. (2017). *Perancangan Aplikasi Furniture Home Design 3d Dengan Menerapkan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. 2(1), 15–20.
- Asbara, N. W. (2021). Perangkat Lunak 3D Modelling Properti sebagai Media Pemasaran menggunakan Augmented Reality Berbasis Android pada Perumahan Graha Cipta Hertasning. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 19. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2583>
- Borman, R. I., & Ansori. (2017). Implementasi Augmented Reality pada Aplikasi Android Pegenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i1.2>
- Dianrizkita, Y., Seruni, H., & Agung, H. (2018). Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented Reality Pada Bangun Ruang. *Jurnal Simantec*, 6(3), 121–128.
- Endru, R. P., & Feriza, N. (2020). Literatur Review: Studi Tentang Pengembangan Media 3d Sketchup Pada Materi Proyeksi Perspektif Dengan Menggambar Tampak Rumah Sederhana Endru Rakha Putra Feriza Nadiar. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(01), 1–10.
- Farhany, N. M., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2019). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Museum Fatahillah Dan Museum Wayang Menggunakan Metode Markerless. *Jurnal ELTIKOM*, 3(2), 104–111.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT . San Esha Arthamas*. 5, 62–71.
- Ginting, S. L. B., & Sofyan, F. (2018). 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>
- Hutauruk, B. D., Naibaho, J. F., & Rumahorbo, B. (2017). Analisis dan perancangan aplikasi marketplace cinderamata khas batak berbasis android. *Jurnal METHODIKA*, 3(1), 242–246.
- Indriyani, T. W., & Suryanto, A. (2021). Markerless Augmented Reality (AR)

- pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Transmisi Manual Mobil. *Edu Komputika Journal*, 8(1), 57–67.
- Intantria, N. S., & Zaliluddin, D. (2021). *Rancang bangun aplikasi augmented reality media pembelajaran hidroponik sistem nft (nutrient film technique) berbasis android*. 1(1), 151–175.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Labellapansa, A., & Asrining Ratri, M. R. (2017). Augmented Reality Bangunan Bersejarah Berbasis Android (Studi Kasus : Istana Siak Sri Indrapura). *It Journal Research and Development*, 1(2), 1–12. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2017.vol1\(2\).676](https://doi.org/10.25299/itjrd.2017.vol1(2).676)
- Lenurra, F., & Pratiwi, D. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Apartemen Dengan Metode Markerless. *Seminar Nasional Cendikiawan*, 77–83. <https://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/semnas/article/view/2167/1849>
- Mahardika, P. A., Suyadnya, I. M. A., & Saputra, K. O. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Dekorasi Ruang dengan Memanfaatkan Teknologi Markerless Augmented Reality. *J-COSINE*, 3(1), 82–90.
- Michael, Trisnadoli, A., & Suhatman, R. (2019). Buku Cerita Rakyat Riau Ketobong Keramat Berbasis Markerless Augmented Reality (AR) dengan Teknik User-Defined Target. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, 3(2), 90–95.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Qadriyanto, M., & Bahri, S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Visualisasi 3d Furniture Interior Rumah Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Markerless Berbasis Android. *Jurnal Coding, Sistem Komputer Untan*, 06(03).

- Rachmanto, A. D., & Noval, M. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 9(1), 29–37.
- Rizal, M., & Rusmin, M. (2018). Pengembangan Aplikasi E-Catalog Augmented Reality Sebagai Media Pemasaran Property. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(2), 129–134. <https://doi.org/10.35585/inspir.v8i2.2473>
- Saepuloh, A., & Saefulloh, F. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Media Promosi Perumahan Puri Melodi Mangkubumi Pt. Mustika Putri Jaya Di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Teknik Informatika*, 5(2), 1–7.
- Santoso, M., Sari, C. R., & Jalal, S. (2021). Promosi Kampus Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 105–110. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.43496>
- Sindu, E., & Julianto, A. (2017). Brosur Apartemen berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality. *Multinetics*, 3(2), 7. <https://doi.org/10.32722/vol3.no2.2017.pp7-11>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113–121.
- Sugiharto, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Katalog Barang Elektronik Berbasis Android Menggunakan Unity 3d. *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 179–188. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/284/259>
- Suharso, A., Jaman, J. H., & Mulyana, A. (2020). Brosur Digital Untuk Fitur Eksterior Produk Otomotif Berbasis Markerless Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(1), 11–16.
- Suharyadi, S., Maria, E., & Purwanto, P. (2022). Penerapan Metode Prototipe Dalam Pembangunan Website Promosi Dusun Gedong Menggunakan CMS Wordpress. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(4), 747–755. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i4.1372>
- Supiandi, G. (2020). Pengaruh Strategi Pemasaran Dan Lokasi Terhadap Keputusan Pembelian Pada Pt. Tujuh Bintang Gemilang Di Jakarta. *Jurnal*

Ekonomi Efektif, 2(3), 423.

- Taqwiyam, A. (2018). Perancangan Aplikasi Promosi Shirouoshien Berbasis Android. *Teknomatika*, 08(02), 193–204.
- Trise Putra, Wira Dede; Handayani, Astuti Dika; Swara, Ganda Yoga; Mandarani, P. (2019). Augmented Reality dalam Media Promosi. *Seminar Nasional PIMIMD ITP*, 2–6. <https://doi.org/10.21063/PIMIMD5.2019.2>
- Yulsilviana, E., Basrie, B., & Saputra, A. W. (2017). Implementasi Augmented Reality Pemasaran Rumah Pt. Rika Bersaudara Sakti Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur Perumahan. *Sebatik STMIK WICIDA*, 17(1), 11–15. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v17i1.80>
- Zakir, A., Irwan, D., & Harliana, P. (2017). Penerapan Augmented Reality dalam Media Periklanan Katalog Interaktif untuk Bisnis Property. *Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer (KOMIK)*, 1, 69–77.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.
- Zega, A., Zagoto, M. M., & Dakhi, O. (2021). Implementasi Model Guided Inquiry Berbantuan Media Pembelajaran SketchUp Pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 831–838. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2464>