

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Mustaqim, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2016.
- [2] Faizal Zuli, "Rancang Bangun Augmented Dan Virtual Reality Menggunakan Algoritma Fast Sebagai Media Informasi 3D Di Universitas Satya Negara Indonesia," *J. Algoritm. Log. dan Komputasi*, vol. 1, no. 2, pp. 94–104, 2018.
- [3] R. Illahi and L. A. Abdillah, "Sistem Informasi Promosi Kampus Bina Darma Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," pp. 1–6, 2017, doi: 10.31227/osf.io/cyut4.
- [4] M. A. L. Kahfi *et al.*, *APLIKASI DIGITAL MARKETING PERUMAHAN DENGAN AUGMENTED REALITY INSTANT TRACKER DAN GYROSCOPE SENSOR BERBASIS ANDROID*. 2020.
- [5] P. B. A. A. Putra, "Implementasi Augmented Reality Pada Media Promosi Penjualan Rumah," *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 142–149, 2020, doi: 10.47111/jti.v14i2.1163.
- [6] Y. Fernando, I. Ahmad, A. Azmi, and R. I. Borman, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT . San Esha Arthamas," vol. 5, pp. 62–71, 2021.
- [7] E. Maiyana, "Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa," *J. Sains dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, 2018, doi: 10.22216/jsi.v4i1.3409.
- [8] U. Uliontang, E. Setyati, and F. H. Chandra, "Pemanfaatan Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sejarah Tentang Benda-Benda Bersejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit Di Trowulan Mojokerto," *Tek. Eng. Sains J.*, vol. 4, no. 1, p. 19, 2020, doi: 10.51804/tesj.v4i1.785.19-26.
- [9] D. Y. U. Ranga Septyan Putra, "Pemanfaatan Virtual Reality Pada Perancangan Game Fruit Slash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D," *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 4, no. 2, pp. 25–30, 2018, doi:

10.31294/jtk.v4i2.3500.

- [10] A. Nugroho and B. A. Pramono, "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG," vol. 14, pp. 86–91, 2017.
- [11] S. Rahma, D. Rachman, and S. Alam, "Visualisasi Animasi 3d Perumahan Btn Minimalis Berbasis Android Menggunakan Sketchup Dan Unity," vol. X, no. 1, pp. 50–61.
- [12] S. F.; Widyana and A. Y. Putri, "PENGARUH PESAN BROSUR TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN GRAND SETIABUDI HOTEL &," vol. 10, no. X, pp. 1–14, 2020.
- [13] Y. Firmansyah, R. Maulana, and D. O. Hutagalung, "Impelementasi Model Prototipe Dalam Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Sparepart Sepeda Motor," vol. 02, no. 01, pp. 63–71, 2021.
- [14] B. A. Priyaungga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 3, p. 150, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i3.5343.
- [15] Suendri, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan) Suendri," vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2018.
- [16] S. M. Syahputra, R. Anbiya, A. Akbar, F. Hutabarat, and A. B. S. S. T, "Sistem Informasi Lomba Kota Bekasi Pendahuluan Studi Literatur," vol. 1, no. 5, pp. 149–158, 2019.