

## DAFTAR PUSTAKA

- Azis, & Atirah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Berbasis Augmented Reality Untuk Promosi Perumahan. Bandung, Jawa Barat, Indonesia.
- Budiman, A., Triono, & Ariani, D. (2014). Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL* .
- Faizin, A. A., & dkk. (2017). Aplikasi Media Pemasaran Properti Dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Perangkat Android. *TRANSIENT, VOL.6, NO.3* .
- H, M. R., & Sandiana, L. (2016). Aplikasi Pemasaran Perumahan Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Inspiraton, Volume 6, Nomor 2* .
- Harsenedi, I. G. (2015). Aplikasi Media Promosi Pemasaran Properti Bangunan Pada Bali Prefab Berbasis Augmented Reality. *Konferensi Nasional Sistem & Informasi, STMIK STIKOM Bali* .
- Indonesia, K. P. (2018, 7 30). KBBI Daring. Jakarta, Jawa Tengah, Indonesia.
- Kristian, H., & dkk. (2016). Implementasi Augmented Reality Visualisasi Rumah Berbasis Unity. *Smatika, Jurnal Volume 6, No.1* .
- Maulana, G. G. (2017). Penerapan Augmented Reality Untuk Pemasaran Produk Menggunakan Software Unity 3D dan Vuforia. *Jurnal Teknik Mesin (JTM): Vol.6* .
- Prabowo, A. Z. (2015). Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjual Rumah. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol.3, No.1, Januari* .
- Rifa'i, M., & Tri Listyorini, A. L. (2014). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android. *Prosiding SNATIF* .
- Rifkanisa. (2014, 08 23). *Macam-macam Model Pengembangan Software*. Dipetik 04 23, 2018, dari Notes: <https://rifkanisa19.wordpress.com/2014/08/23/macam-macam-model-pengembangan-software/>
- Siryantini Nurul Adnin, d. (2016). Pembuatan Aplikasi Catalog 3D Desain Rumah Sebagai Sarana Promosi dengan Menggunakan Unity 3D. *LONTAR KOMPUTER VOL.7,NO.1* .
- Yudhistira, S., & Nakhrowi, A. (2017). Media Pendukung Pengenalan Gedung Fakultas Teknik Unwahas dengan Augmented Reality Berbasis Android.

