

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, R. T. (1997) 'A Survey of Augmented Reality', 4(August), pp. 355–385.
- Irham Fa'idh Faiztyan, Isnanto, R. R. and Widiyanto, D. E. (2015) 'Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D', 3(2), pp. 207–212.
- Lenurra, F. and Pratiwi, D. (2017) 'PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI APARTEMEN DENGAN METODE MARKERLESS', pp. 77–83.
- Muntahanah, M., Toyib, R. and Ansyori, M. (2017) 'PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS PT. JASHANDO HAN SAPUTRA)', *Pseudocode*. doi: 10.33369/pseudocode.4.1.81-89.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A. and Pratiwi, M. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle', *Jurnal Online Informatika*, 2(2), p. 121. doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- Prabowo, A. Z., Satoto, K. I. and Martono, K. T. (2015) 'Perancangan dan Implementasi Augmented Reality sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan', *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. doi: 10.14710/jtsiskom.3.1.2015.161-170.
- Rifa'i, M., Listyorini, T. and Latubessy, A. (2014) 'Penerapan teknologi Augmented reality pada aplikasi katalog rumah berbasis android', *Prosiding SNATIF Ke-1*.
- Riyanto and S.R, S. (2015) 'Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet Utilization of Augmented Reality in Interactive Learning Media of Planet Revolution', *Juita*, III(November), pp. 187–192.
- Sadana (2013) 'Analisis pendapatan dan tingkat kesejahteraan rumah tangga petani', 53(9), p. 23.

Saefudin, M. and Julisawati, A. (2019) ‘Sistem Pemasaran Properti Menggunakan Teknologi Augmented Reality di Perumahan Pamulang Lestari Residence’, *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 18(4). doi: 10.32409/jikstik.18.4.2676.

Saepulloh, A. and Saefulloh, F. (2017) ‘Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Media Promosi Perumahan Puri Melodi Mangkubumi Pt. Mustika Putri Jaya Di Kota Tasikmalaya’, *Jurnal Teknik Informatika*.

Suandi, A., Khasanah, F. N. and Retnoningsih, E. (2017) ‘Pengujian Sistem Informasi E-commerce Usaha Gudang Cokelat Menggunakan Uji Alpha dan Beta’, *Information System for Educators and Professionals*, 2(1), pp. 61–70. Available at: <https://media.neliti.com/media/publications/234474-pengujian-sistem-informasi-e-commerce-us-2bea597f.pdf>.

Sukanto, R. A. and Salahuddin, M. (2015) “‘Activity Diagram,’” in *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, pp. 161–162.

Tresnawati, D. and Rizqi, R. F. (2017) ‘Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android’, *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 14(2), pp. 443–451. doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.443.

UU RI (2011) ‘Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2011 Tentang Perumahan dan Kawasan Pemukiman’.

Vidiardi, S. (2015) ‘PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL INTERAKTIF MENGGUNAKAN TEKNOLOGI DESKTOP VIRTUAL REALITY PADA MUSEUM RANGGAWARSITA’.

Wati, D. S., Adisusilo, A. K. and Nasution, B. Y. (2016) ‘Interaktif Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan’, *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 2(2), pp. 41–50.

Yudhastara, B. (2012) ‘Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Secara Virtual’.