

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. I. Padeka Putri, D. A. Irawati, and D. K. Purwoko A, “Implementasi Augmented Reality Pada Media Promosi Perumahan Patraland Place,” *J. Inform. Polinema*, vol. 1, no. 1, p. 36, 2014, doi: 10.33795/jip.v1i1.88.
- [2] D. A. Reynaldi, *RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK MEDIA PROMOSI KAOS BERBASIS AUGMENTED REALITY*. 2018.
- [3] H. Masyarakat, D. I. Lembaga, and B. K. Pelanggan, “No Title,” vol. III, no. 2, pp. 52–69.
- [4] H. Raya, I. R. H. Djuanda, and J. D. Bandung, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK Pencarian Lokasi Objek Wisata Di Taman Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia.”
- [5] B. Sebagai, I. Kultural, B. Indonesia, and D. I. E. R. A. Globalisasi, “Issn : 0215 - 3092,” pp. 2456–2472, 2017.
- [6] F. W. Nugroho, “Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Dengan Platform Android,” 2008.
- [7] Y. Dianrizkita, H. Seruni, and H. Agung, “Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented Reality Pada Bangun Ruang,” *J. Simantec*, vol. 6, no. 3, pp. 121–128, 2018.
- [8] S. K. Fadjar Efendy Rasjid, “Android Sistem Operasi Pada Smartphone Universitas Surabaya (UBAYA).” pp. 1–7, 2010.
- [9] “Pengertian, Fungsi, Sejarah, & Jenis-Jenis Kamera _ Yesternight.”
- [10] M. Permai, “Penerapan teknologi,” *Pros. SNATIF Ke-1*, pp. 267–274, 2014.
- [11] 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,” *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [12] Ika Devi Perwitasari, “Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, p. 287, 2008.
- [13] A. I. Asry, “Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada maket rumah virtual,” *Ainet J. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 52–58, 2019, doi: 10.26618/ainet.v1i2.2294.
- [14] Murtiwiyati and G. Lauren, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android,” *J. Ilm.*, vol. 12, p. 2,3, 2013.
- [15] A. Sirumapea, S. Ramdhan, and D. Masitoh, “Aplikasi Augmented Reality Katalog Baju Menggunakan Smartphone Android,” *Apl. Augment. Real. Katalog Baju Menggunakan Smartphone Android*, vol. 7, no. 2, pp. 1–6, 2017.

- [16] A. Pramono, “Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality,” *J. ELTEK*, vol. 11, no. 01, pp. 1693–4024, 2013.
- [17] P. Trise Putra, Wira Dede; Handayani, Astuti Dika; Swara, Ganda Yoga; Mandarani, “Augmented Reality dalam Media Promosi,” *Semin. Nas. PIMIMD ITP*, pp. 2–6, 2019, doi: 10.21063/PIMIMD5.2019.2.
- [18] A. D. Rachmanto and M. S. Noval, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D,” *Implementasi Augment. Real. Sebagai Media Pengenalan Promosi Univ. Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D*, vol. IX, no. 1, pp. 29–37, 2018.