

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. D. Rachmanto and M. S. Noval, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROMOSI UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG MENGGUNAKAN UNITY 3D," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 8, no. 1, 2018, doi: 10.56244/fiki.v8i1.237.
- [2] 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, Aug. 2020, doi: 10.47111/jti.v14i2.1163.
- [3] F. E.M.A, R. P. I, and D. Nurochmah, "Implementasi Augmented Reality Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Fotosintesis Untuk Siswa Kelas 5 SD Budi Luhur Pondok Aren," *Semin. Nas. Teknol. Inf. Komun. Terap.*, 2014, [Online]. Available: <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/semantik/article/viewFile/866/640>.
- [4] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [5] D. H. Putra and G. Rahmawan, "ANALISIS PENGARUH CITRA MEREK, DESAIN PRODUK DAN GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN MOTOR VESPA DI SUKOHARJO," *Juremi J. Ris. Ekon.*, vol. 2, no. 3, pp. 387–394, 2022, [Online]. Available: <https://www.bajangjournal.com/index.php/Juremi/article/view/3850>.
- [6] A. Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2024.
- [7] Y. Y. Jofrie and Y. Anshori, "TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY," *Mektek*, no. 3, 2011.
- [8] H. Vitono, H. Nasution, and A. & Hengky, "Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android," *Univ. Tanjungpura Pontianak*, vol. 2, no. 4, pp. 239–245, 2016.

- [9] A. K. Pamoedji, Maryuni, and R. Sanjaya, *Mudah membuat game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*, Cet. 1. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017.
- [10] M. Mekni and A. Lemieux, “Augmented Reality : Applications , Challenges and Future Trends,” *Appl. Comput. Sci. anywhere*, pp. 205–214, 2014.
- [11] A. I. Asry, “Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada maket rumah virtual,” *Ainet J. Inform.*, vol. 1, no. 2, 2019, doi: 10.26618/ainet.v1i2.2294.
- [12] L. Hakim, *Bahasa Pemrograman (C# dan EmguCV)*. Deepublish, 2018.
- [13] G. S. Ardipa, P. N. Crisnapati, I. M. G. Sunarya, and M. W. A. Kesiman, “Augmented reality book - Aurasma,” *Karmapati*, vol. 2, no. 6, pp. 27–33, 2015.
- [14] R. Rizky, *Panduan Membuat Aplikasi Augmented Reality: Membuat Aplikasi Augmented Reality Sederhana untuk Pemula*. Athana Studio, 2019.