

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Husniah, F. Saputro and E. B. Cahyono, "Interaktif Augmented Reality Untuk Katalog Penjualan Rumah Berbasis Android," *Kinetik*, vol. 1, no. 1, pp. 33-38, 2016.
- [2] Muntahanah, R. Toyib and M. Ansyori, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus PT. Jashando Han Saputra)," *Jurnal Pseudocode*, vol. 4, no. 1, 2017.
- [3] "Pengertian Bisnis Properti Tujuan Investasi dan Strategi," April 2013. [Online]. Available: <http://www.sarjanaku.com/2013/04/pengertian-bisnis-properti-tujuan.html>. [Accessed 20 November 2019].
- [4] S. Irfan S, "Penilaian Usaha Sektor Properti Pada Kasus Pengembangan Usaha PT.X.," 2015.
- [5] P. Prasetya, *Media Pembelajaran Geografi*, Yogyakarta: Ombak, 2015.
- [6] W. N. Faroh, "Analisa Pengaruh Harga, Promosi dan Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian," *Jurnal Ilmiah Universitas Pamulang*, vol. 4, no. 2, 2017.
- [7] T. R. Fuadati, "Pengaruh Strategi Promosi Terhadap Penjualan Produk Di PT. UNITED INDO SURABAYA," *Jurnal Ekonomi STIESIA Surabaya*, vol. 3, no. 10, 2014.
- [8] M. Y. Perdana, Y. Fitriasia and Y. E. Putra, "Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Organ Pernapasan Manusia Pada Smartphone Android," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 1, 2012.

- [9] M. Rizal, Suarga and Z. Zainuddin, "Mobile Augmented Reality Fasilitas Umum Kota Makassar Berbasis Android," *Jurnal Sains & Teknologi*, vol. 3, no. 1, 2014.
- [10] L. Parmuarip, W. Muslim and Y. Mulyani, "Alasan Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa Politeknik Negeri Bandung," Politeknik Negeri Bandung, 2012.
- [11] M. Rentor, *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*, Solo: Dhika Prihantono, 2013.
- [12] I. Efendi, "Pengertian Augmented Reality," 13 September 2016. [Online]. Available: <https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-reality/>. [Accessed 19 November 2019].
- [13] D. A. Pribadi, "Implementasi Pengendalian Quadcopter Dengan Prinsip Virtual Reality Menggunakan Google Cardboard," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 12, pp. 1451-1458, 2017.
- [14] P. D. Widi, "Kajian Interaksi Pengguna Untuk Navigasi Aplikasi Prambanan VR Berbasis Virtual Reality," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 2, pp. 239-246, 2018.
- [15] Hendra and N. Lengkong, "Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps," *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer Universitas UNSRAT Manado*, 2015.

- [16] Sulihati and Andriyani, "Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa," *Jurnal Sains dan Teknologi Utama*, vol. 11, no. 1, 2016.
- [17] A. Catur, "Pembuatan Aplikasi Permainan Jakarta Bersih Berbasis Unity," *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 13, no. 2, 2012.
- [18] K. M. Mulyono and H. A. Fatta, "Pembuatan Game Labirin Dengan menggunakan Blender 3D," *Jurnal Dasi*, vol. 13, no. 2, 2012.
- [19] R. A. S and M. Shalahudin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi*, Bandung: Informatika, 2018.
- [20] A. Nugroho, *Pemrograman Berorientasi Objek Menggunakan C#*, Yogyakarta: Andi, 2017.
- [21] D. M. lengkey, Y. D and V. Tulenan, "Brosur Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado dengan Teknologi Markerless Augmented Reality," *e-Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 2014.
- [22] S. Rizky, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*, Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2011.