

Daftar Pustaka

- [1] Rokhmi, “Dana Pihak Ketiga Pada Pt . Bank Perkreditan,” pp. 1–17, 2014.
- [2] W. Herry, “Forum Bisnis Dan Kewirausahaan Jurnal Ilmiah STIE MDP Analisis Pengaruh Kualitas Layanan Dan Promosi Terhadap Keputusan Konsumen Membeli Komputer Pada PT. XYZ Palembang,” *J. Ilm. STIE MDP*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2011.
- [3] Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126, 2018.
- [4] Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus PT. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81-89, 2017.
- [5] Yulsilviana, E., Basrie, B., & Saputra, A. W. Implementasi Augmented Reality Pemasaran Rumah PT. Rika Bersaudara Sakti Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur Perumahan. *Sebatik*, 17(1), 11-15, 2017.
- [6] R. Fitra, D. Iskandar, and Mm, “Pengaruh Periklanan Dan Promosi Penjualan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen KFC Cabang Sukawangi Bandung,” *J. Ilm. Manaj. Kesatuan*, vol. 2, no. 2, pp. 119–128, 2013.
- [7] D. Yudhiartika and J. Haryanto, “Pengaruh Personal Selling, Display, Promosi Penjualan Terhadap Kesadaran Merek Dan Intensi Membeli Pada Produk Kecantikan Pond’S,” *Bul. Stud. Ekon.*, vol. 17, no. 2, pp. 142–156, 2012.
- [8] A. Yuningsih, “‘Corporate Social Responsibility’ (CSR) Antara Publisitas, Citra, dan Etika dalam Profesi Public Relations,” *Mediat. J. Komun.*, vol. 6, no. 2, pp. 313–324, 2005.
- [9] O. Gunawan Kwan, “Pengaruh Sales Promotion Dan Store Atmosphere Terhadap Impulse Buying Dengan Positive Emotion Sebagai Variabel Intervening Pada Planet Sports

- Tunjungan Plaza Surabaya,” *J. Manaj. Pemasar.*, vol. 10, no. 1, pp. 27–34, 2016.
- [10] I. E. Mardiani and O. Jorge Imanuel, “Analisis Keputusan Pembelian Konsumen Melalui Media Online (E-Marketing),” *J. Ekon.*, vol. 4, no. 2, pp. 151–161, 2013.
- [11] A. Setyawan and N. Nuzula, “PENGARUH FIRM SIZE, GROWTH OPPORTUNITY, PROFITABILITY, BUSINESS RISK, EFFECTIVE TAX RATE, ASSET TANGIBILITY, FIRM AGE DAN LIQUIDITY TERHADAP STRUKTUR MODAL PERUSAHAAN (Studi pada Perusahaan Sektor Property dan Real Estate yang Terdaftar di BEI Tahun 200,” *J. Adm. Bisnis SI Univ. Brawijaya*, vol. 31, no. 1, pp. 108–117, 2016.
- [12] D. Azhari and S. Rahayu, “Pengaruh Roe, Der, Tato, Dan Per Terhadap Harga Saham Perusahaan Properti Dan Real Estate Yang Go Publik Di Bursa Efek Indonesia,” *J. Adm. Bisnis SI Univ. Brawijaya*, vol. 32, no. 2, pp. 1–5, 2016.
- [13] F. A. Sianturi, “Perancangan Aplikasi Pengamanan Data Dengan Kriptografi Advanced Encryption Standard (AES),” *Pelita Inform. Budi Darma*, vol. 4, no. 1, pp. 42–46, 2013.
- [14] A. R. Yudiantika, E. S. Pasinggi, I. P. Sari, and B. S. Hantono, “Implementasi Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum,” no. November, 2013.
- [15] T. Report, R. Van Krevelen, P. Health, A. Organizations, V. Strategies, and B. G. View, “Augmented Reality : Technologies , Applications , and Limitations,” no. April 2007, 2016.
- [16] A. Y. Utama, “Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Kabupaten Karanganyar Publikasi Ilmiah,” 2017.
- [17] B. Suteja, U. K. Maranatha, A. Harjoko, and U. G. Mada, “User Interface Design for e-Learning System User Interface Design for e-Learning System,” no. June, 2015.
- [18] Devara Udayana, Ngurah, Mira Kania Sabariah, and V. Effendy, “Model User Experience Aplikasi Pengenalan Belajar Berhitung sebagai Media Interaktif Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” *e-Proceeding Eng.*, vol. 2, no. 2, pp. 5936–5945, 2015.

- [19] M. B. Wiryawan, "User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual," *Humaniora*, vol. 2, no. 2, p. 1158, 2011.
- [20] Setyanti, N. "Aplikasi Adobe Photoshop CS6 Untuk Pembuatan Desain Katalog Sebagai media Promosi di CV Kajeye Food Malang". *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 3(2), 376-381, 2018.
- [21] Tjahyadi, M., Sinsuw, A., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. "Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D". *Jurnal Teknik Informatika*, 4(2), 2014.

