

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Admindpu, "https://dpu.kulonprogokab.go.id/," 2 January 2016. [Online]. Available: <https://dpu.kulonprogokab.go.id/detil/52/rumah-perumahan-dan-permukiman>. [Diakses 26 January 2021].
- [2] N. B. Q.-M. K. J. E. O'Connor, "Augmented Reality Based Mobile App for Home Buyers," *Patent Application Publication*, vol. I, no. 12, pp. 4-5, 2014.
- [3] K. I. S. K. T. M. Iwan Setya Nugraha, "Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano," *ISSN: 2338-0403*, vol. 2 No 1, no. 1, p. 3, 2014.
- [4] A. T. Nugroho, "Dicoding," Dicoding, 1 februari 2020. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/2-langkah-utama-membuat-filter-instagram/#:~:text=Spark%20AR%20Studio%20adalah%20sebuah,pengalaman%20Augmented%20Reality%20di%20Instagram>. [Accessed 27 januari 2021].
- [5] F. Nurcahyono, "Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang," *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. Volume 4 No 3, no. 1, pp. 1-5, 2012.
- [6] B. E. P. Sri Maryati, "Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4," *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. Volume 5 No 1, no. 1, pp. 1-8, 2013.
- [7] K. Dekoruma, "Dekorumah.com," Dekorumah, 10 Mei 2018. [Online]. Available: <https://www.dekoruma.com/artikel/64473/tipe-rumah-terpopuler>. [Accessed 27 januari 2021].
- [8] W. pangestika, "jurnal enterpreneur," jurnal.id, 3 september 2019. [Online]. Available: <https://www.jurnal.id/id/blog/4-jenis-strategi-pemasaran-produk-yang-perlu-anda-ketahui/>. [Accessed 27 januari 2021].
- [9] E. Karyawati, "EVALUASI PEMASARAN PADA STRATEGI CETAK BROSUR," *EVALUASI PEMASARAN PADA STRATEGI CETAK BROSUR*, vol. I, no. 1, p. 1, 2006.
- [10] L. Kamelia, "PERKEMBANGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY," *ISSN 1979-8911*, vol. IX No. 1, no. 12, p. 240, 2015.
- [11] A. D. Risyan Arief Setyawan, "ANALISIS PENGGUNAAN METODE MARKER TRACKING PADA AUGMENTED REALITY ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA TENGAH," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 7 no 1, no. 12, p. 296, 2016.
- [12] O. D. H. Firdhaus Hari S A H, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITYUNTUK PENGENALAN LANDMARK PARIWISATA KOTA SURAKARTA," *ISSN 1693-0010*, vol. 12 No.1, no. 1, pp. 7-10, 2018.
- [13] S. R. S. B. A. S. Fadli Umafagur, "Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus : Kota Manado)," *ISSN : 2301-836*, vol. 9 No 1, no. 1, pp. 2-8, 2016.
- [14] L. Septiana, "PERANCANGAN SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT ISPA DENGAN METODE CERTAINTY FACTOR BERBASIS ANDROID," *Jurnal TECHNO Nusa Mandiri*, Vols. Vol. XIII, No. 2, no. 1, pp. 90-94, 2016.
- [15] B. A. P. Atmoko Nugroho, "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY," *ISSN 1693-3656*, Vols. Vol 14, No 2, no. 1, pp. 1-6, 2017.
- [16] M. Fauzi, "PENGGUNAAN TEKHNIK BLUEPRINT PADA PEMODELAN," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, Vols. Vol. 3, No. 1, no. 1, pp. 1-7, 2019.
- [17] S. I. A. Setiawan, "Google SketchUp Perangkat Alternatif dalam Pemodelan 3D," *ISSN 2085-4552*, vol. 3 No 2, no. 1, pp. 1-5, 2011.
- [18] L. S. Muh Rizal H, "Aplikasi Pemasaran Perumahan Berbasis Teknologi Augmented Reality," *ISSN 2088-6705*, vol. 6 no 2, no. 1, pp. 140-145, 2016.
- [19] D. A. I. D. K. P. A. Riza Ivanadi Padeka Putri, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PROMOSI PERUMAHAN PATRALAND PLACE," *ISSN: 2614-6371*, vol. 1 no 1, no. 1, pp. 1-5, 2014.
- [20] p. vuforia, "pengertian vuforia," *pengertian vuforia*, vol. 1, no. 12, p. 12, 2006.
- [21] s. ar, "spark ar," *spark ar*, vol. ii, no. 12, p. 12, 2018.
- [22] I. K. A. M. Putra, "AUGMENTED REALITY DENGAN FACE MASK SPARK AR PADA AKUN NEW MEDIA COLLEGE," *ISSN : 2528-5211*, Vols. Vol 6, No 3 (2020), no. 1, pp. 2-8, 2020.