

DAFTAR PUSTAKA

- [1] PT Bank Negara Indonesia, "Sejarah BNI". [Online]. Available: <https://www.bni.co.id/id-id/perseroan/tentang-bni/sejarah>
- [2] PT Bank Negara Indonesia, "Visi&Misi BNI". [Online]. Available: <https://www.bni.co.id/id-id/perseroan/tentang-bni/visi-misi>
- [3] Petty, J. (2020). "What is 3D Modeling & What's It Used For?". [Online]. Available: <https://conceptartempire.com/what-is-3d-modeling>
- [4] Adnin, S. (2021). Pembuatan Aplikasi Catalog 3d Desain Rumah Sebagai Sarana Promosi Dengan Menggunakan Unity 3d (Bahasa C#) (p. 11).
- [5] Rusliyawati, L. R., Wantoro, A., & Nurmansyah, A. (2020). Penerapan *Augmented reality* (Ar) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuk Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95. [Online]. Available: <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.654>
- [6] Adnin, Siryantini Nurul. Et al. (2016). Pembuatan Aplikasi Catalog 3D Desain Rumah Sebagai Sarana Promosi Dengan Menggunakan Unity 3D. *LONTAR KOMPUTER*: Vol. 7, No. 1, April 2016 : 2088 -1541.
- [7] Wicaksono, Andie A dan Endah Tisnawati (2014). *Teori Interior*. Jakarta : Griya Kreasi (Penebar Swadaya).
- [8] L. Flavell, *Beginning Blender: Open Source 3D Modeling, Animation, and Game*, Paul Manning, 2010.
- [9] I. M. M. Mahendra, "Ilmu Komputer, Universitas Udayana," Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK, vol. 9, p. 1, 2016.
- [10] Dedynggego., Mohammad., Affan, Moh. (2015). Perancangan Media pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira. Vol. 1 No. 2.p-ISSN: 2777-888, e-ISSN: 2502- 2148. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*.