

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maulana, G. G. (1970, January 1). *Penerapan augmented reality Untuk Pemasaran Produk menggunakan software unity 3D Dan Vuforia*. Jurnal Teknik Mesin Mercu Buana. <https://www.neliti.com/publications/177035/penerapan-augmented-reality-untuk-pemasaran-produk-menggunakan-software-unity-3d>
- [2] Wida Saputra, A. (n.d.). Implementasi augmented reality Pemasaran Rumah Pt. Rika ... - Neliti. <https://media.neliti.com/media/publications/237608-implementasi-augmented-reality-pemasaran-c8b3aa46.pdf>
- [3] Probo Kusumo, A. A. (2017). *Rancang Bangun aplikasi 3D spare part Sepeda Motor Untuk Pembelajaran teknik otomotif (Studi Kasus di SMK Adi Sumarmo)*. PDF Download Gratis. <https://docplayer.info/52376683-Rancang-bangun-aplikasi-3d-spare-part-sepeda-motor-untuk-pembelajaran-teknik-otomotif-studi-kasus-di-smk-adi-sumarmo.html>
- [4] Zuli, F. (2018). Augmented dan Virtual Reality untuk Media Promosi. Seminar Nasional Cendekiawan, 4(1), 273–277
- [5] Riyanto, & Singgih. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. Juita, 3, 187–192.
- [6] Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. Jurnal On