

DAFTAR PUSTAKA

Karya yang Dikutip

- Ananraytama, N. T. (2018). Penerapan Fitur 3D Maps pada Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Promosi Wisata Qubu Resort. *Sistem dan Teknologi Informatika*, 1-6.
- Banindro, B. S. (2019). PENGEMBANGAN TECHNO VIRTUAL BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN REKAYASA VISUAL BLENDER 3D BAGI MAHASISWA DESAIN PRODUK. *Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 112-113.
- Izetti, A. (2024, Februari 9). *Tren UI Design yang akan Terjadi Sepanjang Tahun Ini*. Diambil kembali dari kelas.work: <https://kelas.work/>
- Kominfo. (2024, Januari Rabu). *Pengguna Internet Meningkat, Kominfo Galang Kolaborasi Tingkatkan Kualitas Layanan*. Diambil kembali dari www.kominfo.go.id.
- Krug, S. (2000). *Don't Make Me Think*. United States: Web Design and Usability.
- Landa. (2014). *Graphic Design Solutions 5 th Edition by Robin Landa*. Wadsworth Publishing.
- linkedin. (2023, Agustus 29). *Fungsi Website Dalam Mengembangkan Sebuah Bisnis*. Diambil kembali dari linkedin: www.linkedin.com
- Luwena, G. (2023, Desember 6). *7 Jenis-Jenis E-Commerce Paling Populer dan Contohnya*. Diambil kembali dari Sribu: www.sribu.com
- Made Suci Ariantini, P. G. (2023). UI/UX Desain Aplikasi Mobile Money Changer pada PT. . *Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, 9.
- Morville, P. (2004). *The User Experience Honeycomb*. USA.
- Muqoddas, A. (2020). USABILITY USER INTERFACE DESAIN PADA APLIKASI ECOMMERCE (STUDI KOMPARASI TERHADAP PENGALAMAN PENGGUNA SHOPEE, LAZADA, DAN TOKOPEDIA). *Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, 1-6.
- Nielsen, J. (2012, Desember 1). *How Many Test Users in a Usability Study?*

Diambil kembali dari nngroup: www.nngroup.com

- Pinatih, G. P. (2022). Rancang Bangun Inventory System Menggunakan Model .
Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 504-519 .
- Prabowo, A. Z. (2015). Perancangan dan Implementasi Augmented Reality sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan. *Teknologi dan Sistem Komputer*, Vol.3, No.1.
- Putri, C. M. (2018). *PENGARUH PROMOSI ONLINE DAN KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.
- Rahmasari, E. A. (2021). KAJIAN USABILITY APLIKASI CANVA (STUDI KASUS PENGGUNA MAHASISWA DESAIN). *Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, 1-7.
- Rudjiono, D. (2020). PENGEMBANGAN DESAIN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMAS DAN PROMOSI (Studi Kasus: PT.Nada Surya Tunggal Kecamatan Pringapus). *Ilmiah komputer grafis*, 56-66.
- Siswanto, D. (2020). Video Animasi 3D Sebagai Media Promosi Wisata di Kabupaten Siak Sri Indrapura dengan Metode MDLC . *Buana Informatika*, 123-131.
- Solichuddin, R. B. (2021). *PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Soraya, A. (2020). PENGEMBANGAN ANIMASI 3D BERBASIS VIRTUAL REALITY PADA MEDIA PROMOSI PERUMAHAN CLUSTER GREEN BIDURI. *Buana Informatika*, 1-4.
- Surahman, A. (2020). Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace. *Buana Informatika*, 123-131.
- Surahman, A. (Oktober 2020: 122-130). Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan. *Buana Informatika*, Volume 11, Nomor 2.
- Unair. (2023, Mei 15). *Dampak E-Commerce Era Industri 4.0 Pada Perekonomian Indonesia*. Diambil kembali dari Unair: ftmm.unair.ac.id

Alan Zuniargo Prabowo 1), Kodrat Imam Satoto 2), Kurniawan Teguh Martono

3). 2015 “*Perancangan Dan Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan.*” Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol.3, No.1, Januari.

Anisah, Sarah. 2016 “*Pengertian Pemasaran Online Menurut Para Ahli*” .
www.sarahanisah25.blogspot.co.id

Baskoro Suryo Banindro. 2019 “*Pengembangan Techno Virtual Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Rekayasa Visual Blender 3d Bagi Mahasiswa Desain Produk.*”. Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia Vol. 05, No. 01 Februari.

Carla Mediana Irawati Putri. 2018 “*Pengaruh Promosi Online Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen.*” Laporan Manajemen.

Dewita, Fitri. 2012 “*Pengaruh Promosi dan Kualitas Pelayanan terhadap keputusan Pembelian di Restoran Pizza Hut Sudirman Pekanbaru*”.

Hikmawati, Fenti. 2017 “*Metodologi Penelitian.*” Depok : PT. Raja Grafindo Persada.

Adisaputro, Gunawan. 2010 “*Manajemen Pemasaran.*” Yogyakarta : Unit Penerbit dan Percetakan

Renggi Pratiwi Usman dan Ni Gusti Ayu. 2021 “*Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia.*”. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer

Notes, Didit. 2013 “*Pengertian dan Macam-macam Promosi*”.
www.diditnote.blogspot.co.id