

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Sutrisno, & MTI, S. R. . R. J. (2014). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Agen Pejualan Rumah. *Teknik Elektro Dan Komputer*, 2301–8402.
- Apandi Ahmad. (2022). AUGMENTED REALITY MAKET PERUMAHAN MUTIARA CITAYAM MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK UNITY. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2828–6871), 104–111.
- Hamzaturrazak Multohadi, Jabbar Abdul, Perdana Setya Rizal, & Pinandito Aryo. (2023). ANALISIS KINERJA AUGMENTED REALITY HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE DENGAN PEMANFAATAN WEB GRAPHICS LIBRARY DAN OPENGL SHADING LANGUAGE UNTUK PENGEMBANGAN 3D. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(2355–7699).
- Jimenez Rubinos Linder Santiago, & Perez Garcia Alberto Mario. (2024). APPLICATION OF REMOTE MONITORING OF BIOSIGNALS AND GEOLOCATION WITH A WEARABLE FOR PATIENTS WITH SEQUELAE OF THE CORONAVIRUS. *Jurnal of Electrical Engineering and Computer Science*, 33(2502–4752).
- Kusuma Yulianti Dwi Susanna. (2018). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya dengan Menggunakan Marker Based Tracking. *Informatika Universitas Pamulang*, 3.
- Prasetia Rhoza, Hidayat Wahyu Eka, & Shofa Nur Rahmi. (2018). Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(2443–2229).
- Putro Sujito Dhermawan Robby, & M. T. S.T., C. W. H. (2021). STUDI TENTANG PENERAPAN MEDIA 3D SKETCHUP DALAM PEMBELAJARAN DI SMK. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(2252–5122).
- Ridha Muhammad, Arifitama Budi, & Syahputra Ade. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Kejuruan Atlantis Depok Menggunakan Marker Based Tracking. *Industri Kreatif Dan Informatika*, 2(27763773).
- rumapea Romnan Deddy, Tandrian Kenrick, Kurniawan Taufiq Ardiyan Rivano, Salsabila Mirsa, Ngoh Darren, Marwies Kenji, Aqid Muhammad Bukhori, & Azurat Ade. (2023). Design and Development of EcoSense: Android-Based

Incentivized Environmental Campaign App. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informasi*, 16(2).

Satria Bagus, Imron, & Franz Annafi. (2023). Membangun Aplikasi Pengenalan Topeng Hudoq Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking. *Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 6(27336129).

Wahyuni Refni, & Irawan Yuda. (2019). APLIKASI SISTEM PAKAR UNTUK DIAGNOSA PENYAKIT CAMPAK DAN PENCEGAHAN DENGAN METODE FORWARD CHAINING BERBASIS WEB. *Jurnal Ilmu Komputer*, 8.

Wiharto Aries, & Budihartanti Cahyani. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Transformatika*, 4.

ZurniargoPrabowo Alan, Satoto Iman Kodrat, & Martono Teguh Kurniawan. (2015). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI PENJUALAN PERUMAHAN. *Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(2338–0403), 161–170.