

DAFTAR PUSTAKA

Agarina, M., & Sutedi, S. (2023). Sistem Informasi Manajemen Bisnis Event Organizer (Studi Kasus Merrie Organizer). *TEKNIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Rekayasa*, 17(2), 311-322.

Agarina, M., Sutedi, S., Karim, A. S., & Indera, I. (2022, August). Media Pembelajaran Digital Bagi Siswa SMU/K di Bandar Lampung. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, pp. 123-131).

Ahmad, I., Samsugi, S., Irawan, Y., 2022. PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA ANATOMI TUBUH MANUSIA UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN TITIK TITIK BEKAM PENGOBATAN ALTERNATIF. *J. Teknoinfo* 16, 46–53. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>

Bustomi, A., Asri, S.D., 2019. Aplikasi Visualisasi 3d Bangunan Sebagai Media Promosi (Studi Kasus: Universitas Mercu Buana Kampus Jatisampurna Bekasi) 3d Building Visualization Application As A Media Promotion (Case Study : Mercu Buana University, Jatisampurna Bekasi).

Djafar, I., Simpen, I.W., 2018. Perancangan Aplikasi Virtual Reality 3D Pada Periklanan Perumahan Berbasis Android. *SISITI Semin. Ilm. Sist. Inf. Dan Teknol. Inf.* 7.

Mutiara, S., Saleh, S., & Mismin, A. B. (2023). Rancang Bangun Website E-Marketing Untuk Meningkatkan Pemasaran UMKM Beebee Hidroponik. *TEKNIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Rekayasa*, 17(2), 557-568.

Mustika, M., 2018. RANCANG BANGUN APLIKASI SUMSEL MUSEUM BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC). *MIKROTIK J. Manaj. Inform.* 8, 1–14.

Natania, A.T., Dwijayanti, R., 2023. PEMANFAATAN PLATFORM DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMASARAN BAGI UMKM. *J. Pendidik. Tata Niaga*

JPTN 11, 343–350. <https://doi.org/10.26740/jptn.v11n3.p343-351>

Nugroho, A., Pramono, B.A., 2017. APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG. *J. Transform.* 14, 86–91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>

Purnamasari, N.L., 2019. METODE ADDIE PADA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN TIK. *J. Pendidik. DAN PEMBELAJARAN ANAK Sekol. DASAR* 5, 23–30. <https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1530>

Putra, F.D.B.S., Umar, R., Sunardi, S., 2020. Visualisasi Museum Muhammadiyah Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Just IT J. Sist. Inf. Teknol. Inf. Dan Komput.* 11, 81–89. <https://doi.org/10.24853/justit.11.1.81-89>

Saputra, A., 2022. VISUALISASI ARSITEKTUR 3 DIMENSI PADA PERUMAHAN JATI AGUNG PERMAI. *J. Teknol. Pint.* 2.

Sianipar, S.M., Fajri, B.R., Hendriyani, Y., Huda, A., 2023. Aplikasi Kustomisasi Desain Rumah 3D Menggunakan Teknologi Augmented Reality dengan Fitur Budgetting. *Voteteknika Vocat. Tek. Elektron. Dan Inform.* 11, 287–295. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v11i3.123921>

Syani, M., Rahman, F., 2019. VIRTUAL TOUR INTERAKTIF PANORAMA 360° BERBASIS WEB DI POLITEKNIK TEDC BANDUNG STUDI KASUS PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA. *J. TEDC* 11, 60–65.

Tarial, T., Suratno, S., Idrus, A., 2022. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG BERBANTUAN SKETCHUP 3D UNTUK KOMPETENSI KEAHLIAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SMK. *J. Manaj. Pendidik. DAN ILMU Sos.* 3, 829–840. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1173>

Yuliana, A., Amrin, E.R., 2019. 3D VIRTUAL TOUR 360o SEBAGAI MEDIA PROMOSI PERUMAHAN. J. TEDC 12, 1–9.