

DAFTAR PUSTAKA

- Alfa Hartoko, (2020). Paket Lengkap CorelDraw dan Photoshop. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ani Ismayani, (2020). Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Arief, Ulfah Mediaty. (2019). Membuat Game Augmented reality (AR) dengan Unity 3D. Yogyakarta: Andi.
- Chayo Yosafat, (2006). Membuat aplikasi E-katalog dengan menggunakan Microsoft Visual foxpro 9.0. Yogyakarta: C. V. Andi offset.
- Febriyansah, O. 2018. Mobile 3d Sistem Metagenesis Pada Tumbuhan menggunakan Teknologi Augmented Reality. Jurnal Skripsi. Repo.Darmajaya.Ac.Id. Iib Darmajaya.
- Haris Hardiansyah, M. Si, (2015). Wawancara, Observasi, Dan Focus Groups. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Marlon Leong, (2004). Pemrograman dasar microsoft visual basic. Yogyakarta: Andi.
- M. Suyanto, (2003). MULTIMEDIA Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Jakarta: Andi.
- Putra, I. K. G. D., Kom, S., Dharmaadi, I. P. A., & Dharmaadi, I. P. A. 2018. Penerapan Augmented Reality Dalam Visualisasi Katalog Apartemen Berbasis Android. E-Jurnal Merpati, 6(2).
- Paliling, A. 2017. Katalog Penjualan Rumah Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dan Virtual Reality. Techno. Com, 16(1), Hlm 35-46.
- Pribadi, D. K., Pramana, D. A., & Kusnaldi, I. 2018. Penerapan Augmented Reality Pada Katalog Produk Ex Display Pt. Sarana Kencana Mulya Palembang. Diss. Stmik Palcomtech.
- Rawis, Z. C., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. 2018. Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. Jurnal Teknik Informatika, 13(1).
- Restu, S.L., (2015). Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Dengan Berbantu Metode Explicit Instruction Untuk Mata Pelajaran Algoritma Dan Pemrograman Dasar Pada Materi Sorting. Universitas Pendidikan Indonesia, Repository.Upi.Edu.
- Rifa'i, M., Listyorini, T., & Latubessy, A. 2014. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android. Prosiding Snatif, Hlm 267-274.
- Rio Manullang, (2018). Belajar Sendiri Desain 3D Rumah dengan Google Sketchup. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rio Manullang, (2020). Teknik Desain Fase Rumah dengan AUTOCAD & Google Sketchup. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Saputra, A. T., & Budiyanto, N. E. 2019. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Mebel Kompas Jati Jepara Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2).

Sugiharto, A. 2019. Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Katalog Barang Elektronik Berbasis Android Menggunakan Unity 3d. *Jsi (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 6(1), 179-188.

Taryana suryana, (2012). *Visual basic*. yogyakarta: Graha Ilmu.

Yazid, A. R. 2018. Penerapan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Stimulasi Bayi Berbasis Android. *Jurnal Skripsi, Iib Darmajaya*.