

Daftar Pustaka

- [1] Rokhmi, “Dana Pihak Ketiga Pada Pt . Bank Perkreditan,” pp. 1–17, 2014.
- [2] W. Herry, “Forum Bisnis Dan Kewirausahaan Jurnal Ilmiah STIE MDP Analisis Pengaruh Kualitas Layanan Dan Promosi Terhadap Keputusan Konsumen Membeli Komputer Pada PT. XYZ Palembang,” *J. Ilm. STIE MDP*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2011.
- [3] I. Binanto, *Multimedia Digital - Dasar Dan Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI, 2010
- [4] Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, &Maissy Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *JOIN (Jurnal Online Informatika)* vol. 2, no. 2, 121-126, 2017.
- [5] Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus PT. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81-89.
- [6] Yulsilviana, E., Basrie, B., & Saputra, A. W. (2017). Implementasi Augmented Reality Pemasaran Rumah PT. Rika Bersaudara Sakti Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur Perumahan. *Sebatik*, 17(1), 11-15.
- [7] Azuma, R. ,A Survey of Augmented Reality, *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 6, pp.355-385,1997
- [8] Sihite 2013, Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality, *Jurnal Teknik Pomits* 2(2).
- [9] Winarno,Edy dan Ali Zaki. (2011). *Membuat Sendiri Aplikasi Android untuk Pemula*. Jakarta:PT Elex Media Komputindo.
- [10] “Blog Sketchup” [Online]. Available: <https://blog.sketchup.com/> [Diakses 14 November 2019].

[11] “Blender Features” [Online]. Available: <https://www.blender.org/features/> [Diakses 15 November 2019].