

DAFTAR PUSTAKA

- agency, a. d. (2013, November 14). *Promosi Produk melalui Mobile Apps*. Retrieved from act digital agency: <http://actdisain.com/promosi-produk-melalui-mobile-apps/>
- Ardianto, E., Hadikurniawati, W., & Winarno, E. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Teknologi Informasi DINAMIK Vol 17*.
- Arikunto, N. S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta Edisi Revisi IV: Bina Aksara.
- Azuma, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Massachusetts Institute of Technology Vol 6 No 4 355-385*.
- Basworo, A., & Pramono. (2012). Desain dan implementasi Augmented Reality Berbasis Web Pada Aplikasi Furniture Shopping Manager Sebagai Alat Bantu Belanja Online. *Jurnal Transformatika Vol 10*.
- Djayusman, M. (2014). Pembuatan Visualisasi Perencanaan Peletakan Perabot Menggunakan Augmented Reality Untuk Mendukung Pemasaran Produk. *SESINDO*.
- Ferdinand, A. (2006). Metode Penelitian Manajemen : Pedoman Penelitian Untuk Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi Ilmu Manajemen. *Universitas Diponegoro Semarang*.
- Francisco, P. (2011). Virtual Fitting Room Augmented Reality Technique for e-Commerce. *CENTERIS Part II*.
- Hajar, I. D. (1999). *Dasar-Dasar Metodologi Penulisan Kuantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Pressman, R. (2001). *Software Engineering A Practitioner's Approach*. New York Amerika : McGraw Hill.
- Rifa'i, M. (2014). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android. *Prosiding SNATIF*.
- Rumajar, R. (2015). Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality. *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer Vol 4*.
- S.F, L., & M.H, L. (2012). Mobile Commerce System Integerated with Augmented Reality an Interaktive Multimedia. *National Cheng Kung University PRZEGLAD ELEKTROTECHNICZNY ISSN 0033-2097 Vol.88, 100-103*.

- Santoso, A. (2015). Aplikasi Android Sebagai Media Alternatif Promosi Produk Dan Training di PT Djarum berbasis Augmented Reality. *SIMETRIS vol 6 ISSN: 2252-4983*.
- Suryawinata, B. (2010). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Memvisualisaikan Produk Perumahan melalui Internet. *Comtech Vol.1*.
- Veranda, Y., & Usman. (2013). Analisis Strategi Pemasaran Perumahan Bekasi Timur Regensi 3. *Jurnal Sistem Industri Vol 7 no 1*.
- wikipedia. (2016, april 5). *3D Studio Max*. Retrieved from wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/3D_Studio_Max