

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Lumenta, A. & Jimmy, R. 2014. "*Implementasi Teknologi Augmented-Reality pada Agen Penjualan Rumah*". Jurnal Teknik Elektro dan Komputer : 20-21.
- Adhi A., Supeno., Moch.Hariadi. 2010. "*Visualisasi Gerakan Objek 3D Pada Augmented Reality Dengan Deteksi Tumbukan Berbasis Bounding Box*" : Pasca Sarjana Jaringan Cerdas Multimedia (Game Teknologi) Teknik Elektro, Fakultas Teknologi Industri ITS Surabaya.
- Arifianto, Teguh. 2011. "*Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*". Yogyakarta: Andi Publisher.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. "*Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi*". Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bilson, Simamora. 2003. "*Panduan Riset Perilaku Konsumen*". Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Cawood, Stephen, dan Fiala, Mark. 2007. "*Augmented reality: a practical guide. Pragmatic Bookshelf*".
- Chafied, *et al.* 2010. "*Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality*". Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- Debora M. Lengkey, Yaulie D.Y.Rindengan, Virginia Tulenan. 2014. "*Brosur Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado dengan Teknologi Markerless Augmented Reality*". *e-journal Teknik Elektro dan Komputer 2014 ISSN : 2301-8402*.
- Djayakusumah, Tams. 1982. "Periklanan". Bandung: Armico.
- Fardiano, Meta, dan Santoso, H.A. 2016. "Perancangan dan Implementasi Brosur Interaktif UDINUS Berbasis *Augmented Reality*". Program Studi Teknik Semarang.
- Fernando, Mario. 2013. "Membuat Aplikasi Android *Augmented Reality* Menggunakan *Vuforia SDK* dan *Unity*". Manado: Buku AR Online.
- Gorbala, B.T., dan Hariadi, M. 2010. "Aplikasi *Augmented Reality* untuk Katalog".
- Haller, Michel, Billinghamurst, Mark, Thomas H, Bruce. 2007. "*Emerging Technologies of Augmented Reality Interface and design*". Idea Group Publishing.
- Handri Sunjaya, (2015), "*Teknologi Augmented Reality berbasis Android dalam Pembuatan Brosur Interaktif*". *Jurnal ilmiah "INTEGRITAS" Vol.1 No. 4 Desember 2015*.
- Hermawan Latius, Mochamad Hariadi. 2015. "*Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Informasi Kampus menggunakan Brosur*". Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2015 (SENTIKA 2015) ISSN:2089-9815.
- Iskandar. 2008. "*Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*". Jakarta: GP Press.
- Kendall, J.E. 2007. "Analisis dan Perancangan Sistem". Jakarta: Indeks.
- Kotler, Philip, dan Armstrong, Garry. 2008. "Prinsip-prinsip Pemasaran, Jilid 1". Jakarta: Erlangga.

- Lengkey, M.D., Yaulie D.Y., Rindengan. (2014). "*Brosur Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado Dengan Teknologi Markerless Augmented Reality*". Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, ISSN: 2301-8402.
- Muhammad Rifa'i, Tri Listyorini, Anastasya Latubessy. 2014. "Penerapan Teknologi *Augmented Reality* pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis *Android*". Prosiding SNATIF Ke-1 Tahun 2014 ISBN: 978-602-1180-04-4.
- Nazrudin, S. 2012. "*Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung*". Informatika Bandung.  
Penjualan Rumah". Skripsi Teknik Elektro ITS Surabaya.
- Pressman, R.S. 2012. "Rekayasa Perangkat Lunak, Pendekatan Praktisi (Buku I Edisi 7)". Yogyakarta: Andi.
- Pressman, Roger S. 2012. "*Rekayasa Perangkat Lunak-Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*". Yogyakarta: Andi.
- Remo Prabowo, Tri Listyorini, Ahmad Jazuli. 2015. "*Pengenalan Rumah Adat Indonesia berbasis Augmented Reality dengan Memanfaatkan KTP sebagai Marker*". Prosiding SNATIF Ke-2 Tahun 2015 ISBN: 978-602-1180-21-1.
- Safaat, Nazruddin. 2014. "*Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Smartphone Android*". Jurnal Sains. Volume 12, No. 1.
- Sugiyono. 2013. "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*". Bandung : Alfabeta.
- Sutrisno Adam, Arie S. M. Lumenta, Jimmy R. Robot. 2014. "*Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Agen Penjualan Rumah*". E-journal Teknik Elektro dan Komputer (2014), ISSN :2301-8402.