

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshari, M. A. (2018). DISPLAY PRODUK DAIHATSU MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol. 2 No. 2.
- Dr. Firman Hawari, S. M. (2020). DESAIN INTERIOR. *Jurnal desain Interior*, Vol. 7, No. 2.
- Dwi Sulistyawati, I. S. (2020). Desain furnitur hasil kajian seting fisik kelas studio berbasis perilaku mahasiswa milenial. . *Jurnal Desain Produk*, Vol. 3, No. 8.
- Harianjaya, L. (2021). PENERAPAN MEDIA 3D SKETCHUP PADA MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK SMK NEGRI 2 MEDAN. *JPTS*, Vol. III No. 2,.
- Imam, D. K. (2018). DESAIN DAN IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI SIMULASI RUMAH BERBASIS ANDROID. . *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Vol.2 No.2.
- Juniko Dwiki Saputro, S. W. (2021). PERAMALAN DAN PERENKINGAN PENJUALAN PRODUK FURNITURE MENGGUNAKAN METODE SINGLE EXPONENTIAL SMOOTHING DAN SAW. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 5, No. 1.
- Kurniawan, A. (2019). DISPLAYPRODUK KAWASAKI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol. 3 No. 2.
- Maulidiana, V. (2017). PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PROMOSI PRODUK ACCESSORIES KALUNG (STUDI KASUS DREAMS ACCESSORIES). *Jurnal mahasiswa informatika*, Vol. 1 No. 1.
- Putro, R. D. (2021). STUDI TENTANG PENERAPAN MEDIA 3D SKETCHUP DALAM PEMBELAJARAN DI SMK . *Jurnal Kajian Pendidik an Tek nik Bangunan (JKPTB)*., Volume 7 Nomor 1.
- Seftianingsih, D. K. (2018). PENGENALAN BERBAGAI JENIS FURNITURE DENGAN KOMBINASI MATERIAL BESERTA KONSTRUKSINYA. *Jurnal KEMADHA*, Vol. 7, No. 1.

Wahidin, R. (2019). APLIKASI PENGENALAN RUMAH ADAT INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Vol. 3 No. 1.

Wiguna, R. D. (2019). PENGENALAN ALAT MUSIK TRADITIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. *Jurnal mahasiswa informatika*, Vol. 3 No. 1.