

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, B. (2012). *Sistem Informasi Rumah Kost Online Berbasis Web dan Messaging*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Anendya, A. (2022, Agustus 24). *Apa Itu Figma? Penjelasan, Fitur, Keunggulan dan Manfaatnya*. Dipetik Mei 16, 2023, dari Dewa Web: <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-figma/>
- Bengris, A. (2014). Sistem Informasi Penjualan Properti di CV Sinar Anugrah Propertindo Berbasis Web. *Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia*.
- Christyono, Y., Faizin, A. A., & Somantri, M. (n.d.). Aplikasi Media Pemasaran Properti dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Perangkat Android. *Jurnal Transient*.
- Connolly, T., & Carnolyn, E. (2002). *Database System: A Pratical Approach to Design, Implementation, and Management*. Massachusetts: AddisonWesley.
- Date, C. J. (2000). *An Introduction to Database System, Sevinth Edition*. New York: Addison Wesley Publishing Company.
- Fernando, M. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK*. Solo: Dhika Prihantono.
- Hanjaya, H., & Surjawan, D. J. (2013). Aplikasi Sistem Informasi Real Estate PT. Greenhouse Berbasis ASP,NET. *Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha Bandung*.
- Hariyanto, B. (2004). *Rekayasa Sistem Berorientasi Obyek*. Bandung: Informatika.
- Heriyanto, B. (2004). *Sistem Managemen Basis Data*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Hosteko. (2021). *Mengenal WebXR (Web VR dan AR) : Tren Teknologi Untuk Desain Web Masa Mendatang*. Dipetik Januari 26, 2023, dari Hosteko:

<https://hosteko.com/blog/mengenal-webxr-web-vr-dan-ar-tren-teknologi-untuk-desain-web-masa-mendatang>

- Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayati, K. (2022, April 27). *Trello: Apa Itu, Fungsi, Fitur, Cara Pakai, dan Plus Minusnya*. Dipetik Mei 16, 2023, dari Glints: <https://glints.com/id/lowongan/trello-adalah/>
- Indrajani, S. (2007). *Pemograman Berbasis Obyek dengan Bahasa Java*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Kadir, A. (1999). *Konsep dan Tuntutan Praktis Basis Data*. Yogyakarta: ANDI.
- Kadir, A. (2009). *Mudah Mempelajari Basis Data MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- KBBI. (2023, 01 23). *Properti*. Diambil kembali dari Kamus Besar Bahasa Indonesia: <http://kbbi.web.id/properti>
- Lathif, R. (2019, September 05). *Apa Itu Draw.io ? Ini Penjelasan Lengkapnya*. Dipetik Januari 26, 2023, dari SurgaTekno: <https://surgatekno.com/tech-news/apa-itu-draw-io/>
- Lee, H., Chung, S., & Lee, W. (2013). Presence In Virtual Golf Simulator: The Effects of Presence on Perceived Enjoyment, Perceived Value, and Behavioral Intention. *New Media & Society*, 15(6), 930-940.
- Miyosa, A. (2020). Penerapan Teknoloi Animasi Immersive Mixed Reality di Bidang Penyiaran. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 3, 228-232.
- Monster AR. (2021, Agustus 24). *Virtual Tour adalah? Sejarah dan Manfaatnya bagi Bisnis Anda*. Dipetik 01 26, 2023, dari Monster AR: <https://monsterar.net/2021/08/24/virtual-tour-adalah/>
- Mulati, Y. (2022). Analisis Penggunaan Teknologi Metaverse terhadap pembentukan Memori pada Proses Belajar. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 120-128.
- Nugroho, A. (2011). *Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Andi Publisher.

- Paulus , E., Suryani, M., Farabi, R., Nurma, I., & Pradana, A. (2016). Evaluasi Aplikasi Semi-immersive Virtual Reality pada Bidang Pendidikan Menurut Aspek Heuristik dan Pembelajaran. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*. doi:1.10.26798/jiko.2016.v1i2.32
- Perdana, A. (2021, Agustus 25). *Berkenalan dengan Google Sheets, Aplikasi Spreadsheet yang Gratis dan Komplet*. Dipetik Januari 26, 2023, dari Glints: <https://glints.com/id/lowongan/google-sheet-adalah/#.Y9N9CHZBzIV>
- Perdana, A. (2022, Februari 11). *Metode Scrum: Definisi, Cara Kerja, Manfaat, dan Peran-Peran di Dalamnya*. Dipetik Januari 16, 2023, dari Glints: <https://glints.com/id/lowongan/metode-scrum/>
- Printo, K. (2021). Penerapan Metode Association Rule Pada Sistem Rekomendasi Produk Properti Berdasarkan Pola Interaksi Pengguna. *ANTIVIRUS: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 30-43.
- Putra, R. P., Riyadi, A., & Wardani, S. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Persewaan dan Penjualan Properti di DIY Berbasis Web. *I D E a L I S*, 2(4), 104-111.
- Ronald, A. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. Teleoperators and Virtual Environment.
- Rizal, M., & Rusmin, M. (2018). Pengembangan Aplikasi E-Catalog Augmented Reality sebagai Medai Pemasaaran Property. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(2).
- Sunyoto, A. (2007). *AJAX Membangun Web dengan Teknologi ASYNCHRONOUSE Javascript dan XML*. Yogyakarta: ANDI.
- Suryana, R. A. (2012). Pengembangan Media Brosur Berbasis Augmented Reality pada Pembuatan Gedung Fakultas Virtual Universitas Pendidikan Indonesia Bentuk Obyek 3D. *Jurnal Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graham Ilmu.