



DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Apandi, "PERANGKAT LUNAK UNITY," vol. 1, no. 2, pp. 104–111, 2022.
- [2] H. Hendriyana, S. Fuada, and D. Pradeka, "Kenal Hardware: Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 247–255, 2022, doi: 10.47065/bits.v4i1.1648.
- [3] A. A. Aldriyan and S. Amini, "Penerapan Metode Marker Based Tracking Untuk Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus," *Skanika*, vol. 3, no. 4, pp. 1–6, 2020, [Online]. Available: <http://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/SKANIKA/article/view/2206/1097>.
- [4] J. Sihombing and P. Simanjuntak, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Sparepart Mobil Berbasis Adroid," *J. Comasie*, vol. 05, no. 3, pp. 54–64, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3963>.
- [5] F. F. Nugroho, "Pembelajaran rumah adat menggunakan teknologi," 2020.
- [6] N. Bahiyah, Petrus Sokibi, and Imam Muttaqin, "Aplikasi Pengenalan Produk Menggunakan Augmented Reality dengan Metode Marker," *J. Sist. Cerdas*, vol. 3, no. 3, pp. 184–191, 2020, doi: 10.37396/jsc.v3i3.89.
- [7] Y. Rizki and U. M. Riau, "Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android," no. January, 2019, doi: 10.13140/RG.2.2.31230.02889.
- [8] A. Fauzi, "PENGEMBANGAN MEDIA PROMOSI DENGAN PEMBUATAN," vol. 2, no. 2, pp. 150–157, 2024.
- [9] U. M. H. Tamyiz and A. Nurzaman, "Rancang Bangun Aplikasi Brosur Digital Sebagai Media Informasi Kampus Stt Wastukencana Purwakarta Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Mobile," *Stt-Wastukencana.Ac.Id*, pp. 1–7, 2020, [Online]. Available: <https://stt-wastukencana.ac.id/jurnal/download/8.1.2.uus-ari.pdf>.
- [10] S. S. Rohmat, "PERANCANGAN DESAIN BROSUR SARI BUAH UNTUK PEMASARAN MELALUI MEDIA CETAK DI PT . VERITRA SENTOSA," p. 51917070, 2020.
- [11] D. N. S. Rambe and N. Aslami, "Analisis Strategi Pemasaran Dalam Pasar Global," *El-Mujtama J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 213–223, 2022, doi: 10.47467/elmujtama.v1i2.853.
- [12] D. C. Sari *et al.*, "Manajemen Pemasaran," *Cv. Media Sains Indones.*, vol. 1, pp. 1–38, 2021, [Online]. Available: www.penerbit.medsan.co.id.
- [13] M. Rizal, B. Butsiarah, and M. A. Pahany, "Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik Akba," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 3, no. 2, pp. 36–43, 2021, doi: 10.24076/joism.2021v3i2.514.
- [14] Ismai, *Teknik Multimedia dan Animasi*. 2021.
- [15] A. M. Tanjung, R. Gunawan, F. Felix, and A. Halim, "Implementasi Marker Based Tracking Augmented Reality pada Brosur Property Perumahan Berbasis Android," *J. SIFO Mikroskil*, vol. 23, no. 2, pp. 83–98, 2022, doi: 10.55601/jsm.v23i2.851.
- [16] B. Irawan and P. Rosyani, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android," *TIN Terap. Inform. Nusant.*, vol. 2, no. 8, pp. 521–526, 2022, doi: 10.47065/tin.v2i8.1187.
- [17] S. Anwar and A. Abdurrohman, "Pemanfaatan Teknologi Internet of Things Untuk Monitoring Tambak Udang Vaname Berbasis Smartphone Android Menggunakan Nodemcu Wemos D1 Mini," *Infotronik J. Teknol. Inf. dan Elektron.*, vol. 5, no. 2, p. 77, 2020, doi: 10.32897/infotronik.2020.5.2.484.
- [18] W. Alexandra, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk

- Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, pp. 107–116, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i1.1864.
- [19] M. S. Hariyani and D. Sunardi, “Video Animasi 3D Sebagai Konten Promosi Pada Perusahaan Air Mineral Tebo PDAM Tirta Ratu Samban Menggunakan Teknik Pemodelan Sketchup dan Lumion,” *Rekursif J. Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 120–127, 2021, doi: 10.33369/rekursif.v9i2.16665.
- [20] R. S. Ismunandar and G. A. Y. P. Adistana, “Studi Terhadap Media Pembelajaran 3D Sketchup Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *J. Kaji. Pendidik. Tek. Bangunan*, vol. 6, no. 2, pp. 1–6, 2020.
- [21] R. A. Harlanto, “Berkenalan dengan Fitur-Fitur Unity 3D,” 2020, [Online]. Available: <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur%02unity-3d>.
- [22] I. K. Sukariada, I. G. Juliana Eka Putra, and I. N. Purnama, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3D Studi Kasus Sd Negeri 4 Padangkerta,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 1, pp. 910–917, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i1.8896.
- [23] A. N. S. Christian and S. S. Winarsih, “Aplikasi Antrian Dan Pengolahan Data Balita Berbasis Website (Studi Kasus : Posyandu Arum Dalu Desa Sanggrahan),” *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 12, no. 1, p. 49, 2024, doi: 10.30646/tikomsin.v12i1.810.
- [24] Khairunnisa *et al.*, *Buku Ajar Logika & Algoritma*, no. August. 2023.
- [25] A. Akbar, M. Andriansyah, and R. B. Utomo, “Perancangan Sistem Informasi Kredit Mikro Mahasiswa Berbasis Web,” *J. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 2355–4614, 2016.
- [26] N. Akbar Rozaq Rais and T. Feri Efendi, “Aplikasi E-Voting Pemilihan Ketua Bem Di Institut Teknologi Bisnis Aas Indonesia Berbasis Web,” *Proceeding Semin. Nas. Call Pap.*, pp. 309–320, 2021.
- [27] T. Irawati and S. Arifin, “Implementasi Metode Harga Pokok Proses Dalam Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada Usaha Batik,” *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 8, no. 1, pp. 45–50, 2020, doi: 10.30646/tikomsin.v8i1.481.
- [28] Z. Hakim and P. Meilina, “Sistem Informasi Akademik Berbasis Webiste (Studi Kasus : Smpit Avicenna),” *JUST IT J. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 12, no. 3, pp. 32–37, 2022.
- [29] R. Sahrial, D. F. Fauzi, and E. Susilawati, “Pemanfaatan Json Untuk Menampilkan Data Realtime Covid-19 Dengan Model View Presenter,” *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, p. 144, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i1.780.
- [30] R. Y. Ariyana, Erma Susanti, and Prita Haryani, “Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif,” *INSOLOGI J. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 3, pp. 321–331, 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i3.375.
- [31] N. M. Sari, P. Yaniawati, E. Firmansyah, M. P. Mubarika, N. Assegaff, and N. S. A. Purwanti, “Pelatihan pembuatan storyboard dan games interaktif untuk guru dan mahasiswa magister pendidikan matematika,” *Transform. J. Pengabd. Masy.*, vol. 19, no. 1, pp. 153–166, 2023, doi: 10.20414/transformasi.v19i1.6724.



LAMPIRAN

LAMPIRAN
SURAT OBSERVASI



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
POLITEKNIK NEGERI CILACAP
Jalan Dr. Soetomo No. 1, Sidakaya - CILACAP 53212 Jawa Tengah
Telepon: (0282) 533329, Fax: (0282) 537992
www.pnc.ac.id, Email: sekretariat@pnc.ac.id

Nomor : 0336/PL.43/PK.03.08/2023
Hal : Permohonan Ijin

17 April 2023

Yth.
Pimpinan Perumnas Griya Tegal Asri
Di – Tempat

Sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa di Politeknik Negeri Cilacap adalah melaksanakan Tugas Akhir. Untuk keperluan tersebut kami mohon ijin dapat melakukan Observasi Project Tugas Akhir di Perumahan Griya Tegal Asri Cilacap. Adapun mahasiswa yang akan melakukan observasi adalah

NO	NAMA	NPM	PROGRAM STUDI
1.	Aysa Saliya	210202074	Teknik Informatika

Dalam pelaksanaan observasi ini mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalamannya untuk kepentingan akademik dan tidak untuk dipublikasikan kepada umum.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

a.n Direktur
Wakil Direktur Bidang Akademik

Bayu Aji Giyawan, S.T.,M.T.
NIP.197903252021211002

Tembusan Yth :

1. Direktur (sebagai laporan).
2. Ka. Jurusan Teknik Informatika.
3. Arsip

HASIL WAWANCARA

Tanggal Pelaksanaan : Selasa, 2 Mei 2023

Waktu Pelaksanaan : 14.00 WIB

Tempat Pelaksanaan : Kantor Pemasaran Perumahan Griya Tegal Asri Cilacap

Narasumber : Pimpinan Perumnas Griya Tegal Asri (Pak Dhani)

Pertanyaan : "Berapa luas perumahan ini?"

Jawaban : "15 hektar Mba."

Pertanyaan : "Dari tahun berapa baruna barat ini dipasarkan Pak, dan hingga saat ini berapa unit yang masih tersisa dari totalnya?"

Jawaban : "Baruna barat sudah 2 tahun lebih dipasarkan masih tersisa 8 unit dari 15 unit rumah baru yang dipasarkan."

Pertanyaan : "Menurut bapak kenapa hasil penjualannya belum mencapai target atau setengah lebih?"

Jawaban : "Mungkin karena pada saat itu informasi dan promosi yang dilakukan kurang maksimal. Namun, saat ini sudah meluaskan pemasaran melalui media sosial"

Pertanyaan : "Bagaimana menurut bapak apabila dibuatkannya sebuah media informasi pemasaran baru berbentuk *augmented reality* untuk membantu memasarkan rumah yang ada di perumahan ini?"

Jawaban : "Dari pihak pemasaran sangat setuju mba karena memiliki manfaat untuk calon pembeli dapat melihat visualisasi rumahnya dahulu."

DOKUMENTASI



BIODATA PENULIS



Nama : Aysa Saliya
Tempat, tanggal lahir : Cilacap, 21 September 2002
Alamat : Jalan Baruna Tengah Raya, Tegalkamulyan, Cilacap Selatan
No. Hp : 085803107307
Email : aysaliya.stu@pnc.ac.id
Hobi : Menonton drama atau film, Berenang, Memotret pemandangan
Motto : Selalu mengambil sisi positif terhadap apapun yang terjadi

Riwayat Pendidikan:

- SD Negeri Gumilir 01 Cilacap : Tahun 2008-2014
- SMP Negeri 5 Cilacap : Tahun 2014-2017
- SMA Negeri 3 Cilacap : Tahun 2017-2020
- Politeknik Negeri Cilacap : Tahun 2021-2024