

## DAFTAR PUSTAKA

- Adianto, Tomy Reza., Arifin, Zainal., Khairina, Dyna Marisa. 2017. SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN RUMAH TINGGAL DI PERUMAHAN MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) (STUDI KASUS : KOTA SAMARINDA). *Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 2(1), 197–201.
- Admin. 2018. *5 Manfaat Smartphone Bagi Kehidupan Sehari-Hari*. Diambil pada 26 Juni 2020, dari <http://blog.luna.id/2018/04/5-manfaat-smartphone-bagi-kehidupan/>
- Admin. 2020. *Metode yang Digunakan pada Teknologi Augmented Reality (AR)*. Diambil pada 20 Desember 2020, dari <https://www.smarteye.id/blog/metode-augmented-reality/>
- Bottone, Danny. 2019. *Augmented Reality for the web with AR.js and THREEAR*. Diakses pada 15 Maret 2021, dari <https://my-first-project.dev/2019/11/19/augmented-reality-for-the-web-with-ar-js-and-threear/>
- Fakhrun, Muhammad Widyan Riadhi., Gumilang, Soni Fajar Surya. 2018. Rancangan Web Service Dengan Metode REST API Untuk Integrasi Aplikasi Mobile dan Website Pada Bank Sampah. *Konferensi Nasional Sistem Informasi 2018 STMIK Atma Luhur Pangkalpinang*, 214–219.

Frieyadie. 2016. PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHT (SAW) DALAM SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PROMOSI KENAIKAN JABATAN. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 12(1), 37–45.

Husniah, Lailatul., Saputro, Fendi., Cahyono, Eko Budi. 2016. Interaktif Augmented Reality untuk Katalog Penjualan Rumah Berbasis Android. *Kinetik*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.22219/kinetik.v1i1.12>

Jazari, Ibnul. *Cara Perhitungan dan Contoh Kasus Metode SAW (Simple Additive Weighting)*. Diakses pada 10 Oktober 2020, dari <https://informasi-anakutm.blogspot.com/2016/06/cara-perhitungan-dan-contoh-kasus.html>

Kanedi, Indra., Zulita, Leni Natalia. 2011. PERANGKAT AJAR MATERI VEGETATIF BUATAN PADA TUMBUHAN DI SMA NEGERI 9 KOTA BENGKULU MENGGUNAKAN 3DS MAX. *Jurnal Media Infotama*, 7(1), 19–36.

Manao, Hartika., Nadeak, Berto., Zebua, Taronisokhi. 2017. SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN PERUMAHAN DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW). *MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 1(2), 49–53.

Milner, James. *THREEAR*. Diakses pada 20 Maret 2021, dari <https://github.com/JamesLMilner/THREEAR>

Muzakir, Ari., Hidiensah, Eksen. 2020. Mobile Hybrid Application Sebagai

Solusi Dalam Pelaporan Bencana Menggunakan Framework Cordova.  
*Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(2), 242–248.

Nathalia. 2017. *11 Jenis Jenis Rumah Tinggal dan Penjelasannya*. Diakses pada 8 Januari 2021, dari <https://rumahlia.com/tips-trik/info-dasar/jenis-jenis-rumah-tinggal>

Rifa'i, Muhammad., Listyorini, Tri., Latubessy, Anastasya. 2014. PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID. *Prosiding SNATIF Ke-1*, 267–274.

Salma, Alfiana Irsyada. 2017. *Mengenal Konsep JSON Web Token (JWT)*. Diakses pada 8 Januari 2021, dari <https://www.dumetschool.com/blog/mengenal-konsep-json-web-token-jwt>

Wijonarko, Dwi., Mulya, Betta Wahyu Retna. 2020. IMPLEMENTASI FRAMEWORK IONIC DAN LAYANAN GOOGLE MAPS DALAM APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS. *MISI (Jurnal Manajemen informatika & SistemInformasi)*, 3(1), 1–7.

Wicaksono, Adityo Putro., Santoso, Albert. 2020. SISTEM REKOMENDASI PEMILIHAN SMARTPHONE ANDROID DENGAN DANA TERBATAS MENGGUNAKAN MODIFIED SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (M-SAW). *TRANSFORMATIKA*, 17(2), 115–123.

Wikipedia. *Nginx*. Diakses pada 22 Maret 2021, dari  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Nginx>