

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, S. (2018). *Tinjauan Tentang Pemanfaatan Peluang Augmented Reality dan Virtual Reality di Manajemen Proyek Konstruksi*.
- Ardianto, O., Kristianto, T. A., Budianto, C. A., Rucitra, A. A., & Wardoyo, A. (2019). *Evaluasi Media Presentasi Perancangan Interiror Rumah Air Surabaya Berbasis Virtual Tour Sebagai Usaha Penerapan Building Information Modelling Pada Perancangan Interior*.
- Arystianto, P. D., & Kurniawan, A. M. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Building Informasi Modelling (BIM) Tekla Structure Educational Terhadap Pembuatan Shop Drawing dan Bill of Material. *PROKONS: Jurnal Teknik Sipil*, 50-58.
- Atkinson, R. (1999). Project Manajemen: Cost, Time and Quality, Two Best Guesse and A Phenomenon, Its Time to Accept Other Succes Criteria. *International Journal of Project Management*, 17, 337-342.
- Azhar, S. N., & Leung, B. (2008). Building Information Modeling (BIM): A New Paradigm for Visual Interactive Modeling and Simulation for Construction Project. 435-446.
- Behzadi, A. (2016). Menggunakan Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality Dalam Industri Konstruksi. *Jurnal Penelitian Teknik Amerika*, 5(12), 350-353.
- Eastman, C., Teicholz, P., Sacks, R., & Liston, K. (2011). *BIM Handbook: A Guide to Building Information Modelling for Owners, Managers, Designers, Engineers, and Contractors*. Canada: Jhon Wiley & Sons, Inc.
- Ervianto, W. (2002). *Manjemen Proyek Konstruksi*. Yogyakarta: Andi.
- Ervianto, W. (2004). *Teori Aplikasi Manajemen Proyek Konstruksi*. Yogyakarta: Andi.
- Garber, R. (2014). *BIM Design: Realising the Creative Potential of Building Information Modeling*. Wiley.
- Gegana, G. A., & Widjarnarso, T. (2015). BIM Course Development and Its Future Integration at University of Indonesia and Institute of Technology Bandung. *9th BIM Academic Symposium & Job Analysis Review*, 10-17.
- Hamdan, D., & Nurjaman, K. (2014). *Manajemen Proyek*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- <https://gamma-ar.com>. (2023, Juni 30). Retrieved from <https://gamma-ar.com/save-time-with-gamma-ar-infographic/>
- Juana, Y. K., Laib, W. Y., & Shen-Guan. (2017). Building Information Modelling Acceptance and Readiness Assessment in Taiwanese Architecturals Firms. *Journal of Civil Engginering and Management*, 23, 356-367.
- Kementrian PUPR. (2018). *Pemodelan 3D, 4D, 5D, 6D, dan 7D Serta Simulasinya dan Level of Development (Lod)*.
- Kerzner. (2006). *Kerzner's Project Mangement Logic Puzzles*. Hoboken: Wiley.
- Kerzner, H. (1995). *Project Management: a systems approach to planning, scheduling, and controling*. . Hoboken: John Wiley & Sons.

- Lin, T.-J., Duth, H.-L., Li, N., Wang, H.-Y., & Tsai, C.-C. (2013). Sebuah Penyelidikan Kinerja Konstruksi Pengetahuan Kolaboratif Peserta Didik dan Pola Perilaku Dalam Sistem Simulasi Augmented Reality. *Komputer & Pendidikan, 68*, 314-321.
- Loijens, L. B., & Domurath, N. (2017). Augmented Reality Untuk Pemasar dan Konsumen Makanan. *Penerbit Akademik Wageningen, 356*.
- Park, C, -S., Lee, D, -Y., Kwon, O, -S., & Wang, X. (2013). Kerangka Kerja Untuk Manajemen Cacat Konstruksi Proaktif Menggunakan BIM, Augmented Reality, dan Templat Pengumpulan Data Berbasis Ontologi. *Otomatis Dalam Konstruksi, 33*, 61-71.
- Pesela, R. C. (2019). *Quantity Take-Off Berbasis Building Information Modeling (BIM) (Studi Kasus: Gedung Bappeda Kota Padang)*. Padang: Jurusan Teknik Sipil - Fakultas Teknik Universitas Andalas.
- Undang-Undang (UU) No. 28 Tahun 2002. (n.d.). *Tentang Bangunan Gedung*.
- Vallino, J. R. (1998). Interactive Augmented Reality. *Rochester, New York: University of Rochester, 6-8*.
- Wang, X., & Hou, L. (2013). Kerangka Konseptual Untuk Mengintegrasikan Pemodelan Informasi Bangunan dengan Augmented Reality. *Otomatis Dalam Konstruksi, 34*, 37-44.
- Widiasanti, & Lenggogeni. (2013). *Manajemen Konstruksi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakary.
- Wong, J., Wang, X., Li, H., & Chan, G. (2014). Ulasan Tentang Teknologi BIM Berbasis Cloud di Sektor Konstruksi . *Jurnal Teknologi Informasi Dalam Konstruksi, 19*, 281-291.

