

## DAFTAR PUSTAKA

- Aries Suharso, A. A. P. (2016). Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Komputer Berbasis Magicbook Augmented Reality. *UNSIKA Syntax Jurnal Informatika*, 5(2), 106–127.
- Bal, E., & Bicen, H. (2016). Computer hardware course application through augmented reality and QR code integration: achievement levels and views of students. *Procedia - Procedia Computer Science*, 102(August), 267–272. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.400>
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur ...*, 1, 20–25. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/teknologiinformasi/article/view/266>
- Karisman, A, & Wulandari, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality di SMK Islamic Village pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer. *Prosiding SeNTIK STI&K*, 3. <http://www.ejournal.jakstik.ac.id/index.php/sentik/article/view/2665>
- Karisman, Aprian. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6(1), 18–30. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v6i1.166>
- Komputer, K., Vii, K., Sederajat, S. M. P., & Mucharamah, R. (2020). *PENGEMBANGAN MOBILE MEDIA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN BIMBINGAN TIK MATERI*

*PERANGKAT*. 02, 1–11. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>

- Kusniyati, H., Yusuf, R., & Widyartanto, M. A. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Hardware. *Jurnal Pengkajian Dan Penerapan Teknik Informatika*, 10(1), 1–90.
- Muqtadir, A., & Basuki, D. K. (2018). Aplikasi Pengenalan Hardware Perangkat Keras Berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality. *SNasPPM*, September.
- Nasruddin, Azis, H., & Lantara, D. (2018). Pengenalan Jenis Laptop Menggunakan Metode Markerless. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 148–151.
- Nugroho, P. S., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Pada Kelas XTKJ di SMK Sore Tulungagung. *Jurnal of Education and Information Communication Technology*, 3(1), 82–87. <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/joeict/article/view/759>
- Reality, A. A., Christian, A., Rosnelly, R., Utama, U. P., & Tracking, M. B. (2020). Komponen Laptop Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatik Technique*, 8(2), 152–160.
- Resnyansky D, I. E. (2018). *The Potencial Of Augmented Reality For Computer Science Education*. TALE: IEEE.

- Saputra, A. W., Susano, A., & Astuti, P. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Hardware Komputer Berbasis Teknologi Augmented Reality dengan Menggunakan Android. *Faktor Exacta*, 11(4), 310. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i4.3100>
- Septana, R. D., Putra, M. Y., & Safei, A. (2020). *Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Hardware Komputer Menggunakan Augmented Reality berbasis Android*. 5(1), 65–74.
- Sural, I., Education, C., Technology, I., & Technology, I. (2018). *Augmented Reality Experience : Initial Perceptions of Higher Education Students*. 11(4), 565–576.
- Upi, K., Padang, Y., Amin, R. Al, Permana, R., Hafizh, M., Ilmu, F., Universitas, K., Yptk, P., Ilmu, F., Universitas, K., & Yptk, P. (2020). *AUGMENTED REALITY INTRODUCTION TO COMPUTER HARDWARE USING TRACKING METHOD IN UPI " YPTK " COMPUTER SYSTEM LABOR , PADANG ( AUGMENTED REALITY PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER MENGGUNAKAN METODE TRACKING PADA LABOR SISTEM Pendahuluan Tinjauan Literatur Augmente*. 7(3), 205–217.
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2), 17–24.
- Yilmaz, R. M. (2016). Computers in Human Behavior Educational magic toys developed with augmented reality technology for early childhood education. *Computers in Human Behavior*, 54, 240–248. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.040>