

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 122–131. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/viewFile/370/279>
- Adeeb, H., & Hanna, F. (2018). Architectural Education in the Era of Mobile Augmented Reality Technology. *ERJ. Engineering Research Journal*, 41(4), 329–341. <https://doi.org/10.21608/erjm.2018.66321>
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Dermawan, B., Santoso, I., & Prakoso, T. (2016). Analisis Jaringan Ftth (Fiber To the Home) Berteknologi Gpon (Gigabit Passive Optical Network). *Analisis Jaringan Ftth (Fiber To the Home) Berteknologi Gpon (Gigabit Passive Optical Network)*, 18(1), 30–37. <https://doi.org/10.12777/transmisi.18.1.30-37>
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Hamzah, S., & Kurniadi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Berbasis Augmented Reality Pada Platform Android. *Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika (VOTEKNIKA)*, 7(3), 146–157. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- 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.jak->

- stik.ac.id/index.php/sentik/article/view/2665
- Mubai, A., Rukun, K., Tasrif, E., & Huda, A. (2020). Augmented Reality (AR) - Based Learning Media on the Subject of Computer Network Installation. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(July), 213–226.
- Permana, R., & Arief Budiman, R. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IP Traffic Work Berbasis Augmented Reality. *Cybernetics*, 4(01), 41. <https://doi.org/10.29406/cbn.v4i01.1970>
- Sains, J. T., Wibowo, R., Hariyanto, R., & Widodo, A. A. (2020). *Penerapan Augmented Reality Sebagai Pemb.* 2(4), 52–61.
- Satria, B., & Prihandoko. (2018). Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun. *Universitas AMIKOM Yogyakarta*, 1–5.
- Setiawardhana, S., Wasista, S., & Ardiansyah, A. Y. (2018). Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Link*, 24(1), 28–35. <https://doi.org/10.31090/link.v24i1.10>
- Susilo, A., Hardyanto, W., Martuti, N. K. T., & Purwinarko, A. (2021). Mobile learning development using augmented reality as a biology learning media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1918(4), 042013. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/4/042013>
- Yusuf, wiguna R. D. (2019). Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 3(1), 396–402.

