

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto, R. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Topologi Jaringan Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Pengembangan Media Pembelajaran Topologi Jaringan Menggunakan Teknologi Augmented Reality*.
- 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.
- Brilian, I., Bagus Nur Rahma Putra, A., Suhartadi, S., & Partono, P. (2020). Augmented Reality Based Learning Media as Interactive Learning Innovation to Enhanced Vocational School Learning Outcomes. *4th International Conference on Vocational Education and Training, ICOVET 2020*, 97–100.
<https://doi.org/10.1109/ICOVET50258.2020.9229922>
- Elmunsyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. (2019). Interactive learning media innovation: Utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1193(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012031>
- Guo, W., Xue, Y., Sun, H., Chen, W., & Long, S. (2018). Utilizing augmented reality to support students' learning in popular science courses. *Proceedings - 6th International Conference of Educational Innovation Through Technology, EITT 2017, 2018-March*, 311–315. <https://doi.org/10.1109/EITT.2017.81>
- 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>
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 1(1), 42–47.
<https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.33>
- Lutfi, A., Putra, F. P., & Prayitno, E. (2016). Multi Marker Augmented Reality sebagai Media Edukasi Bahaya Merokok. *Seminar Nasional Industri Dan*

- Teknologi (SNIT), Politeknik Negeri Bengkalis, 247–255.*
- Murfi, M. S., & Rukun, K. (2020). Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Augmented Reality Perangkat Jaringan Komputer. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi, 20(1)*, 69–76.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.702>
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Vol.13, No.2, Juli 2016, Hal:174 ISSN 2541-0652, 13(2)*, 174 ISSN 2541-0652.
<https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Mustaqim Ilmawan, K. N. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 1, No. 1, Mei 2017 e-ISSN : 2548-8260 Http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jee, 1(1)*, 2548–8260. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Pradibta, H., Harijanto, B., & Wibowo, D. W. (2016). Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Smartics, 2(2)*, 43–48.
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jst/article/view/1693>
- Putri, M. A., Wibisono, I. S., & Waluyo. (2020). Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer. *Jurnal Prodi Teknik Informatika UNW “Multimatrix” Vol II No. 2, Desember 2020, II(2)*, 61–67.
- 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>
- Sing, A. L. L., Ibrahim, A. A. A., Weng, N. G., Hamzah, M., & Yung, W. C. (2020). Design and Development of Multimedia and Multi-Marker Detection Techniques in Interactive Augmented Reality Colouring Book. *Lecture Notes in Electrical Engineering, 603*, 605–616. https://doi.org/10.1007/978-981-15-0058-9_58
- Suharso Aries, P. A. A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT KERAS*

JARINGAN KOMPUTER BERBASIS MAGICBOOK AUGMENTED REALITY.
5(2), 106–127.

Widodo, A. (2020). Media Pembelajaran Taksonomi Hewan Berbasis Augmented Reality Dengan Fitur Multi Target. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9.