

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmiatun, S., Wakhidah, N., & Putri, N. A. (2020). *Penerapan Teknologi Augmented Reality dan GPS Tracking Untuk Deteksi Jalan Rusak* (p. 1). Jakarta, Deepublish.
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). Multimedia Services On Top Of M3 Smart Spaces. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Endra, R. Y., & Agustina, D. R. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Augmented Reality. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 9(2), 63–69. <https://doi.org/10.36448/jmsit.v9i2.1311>
- Fitri, I. N. (2017). Pengembangan Dan Analisis Media Pembelajaran Simulasi Merakit Komputer Berbasis Dekstop. In *Вестник Росздравнадзора* (Vol. 6).
- Guntur. (2019). A Conceptual Framework for Qualitative Research: A Literature Studies. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 10(2), 91–106. <https://doi.org/10.33153/capture.v10i2.2447>
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11–26.
- Hendajani, F., Hakim, A., Sudiro, S. ., Saputra, G. ., & Ramadhana, A. . (2019). Tracking Visualization of 3 Dimensional Object Natural Science Learning Media in Elementary School with Markerless Augmented Reality Based on Android. *Journal of Physics: Conference Series*, 119, 1. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1192/1/012055>
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality* (p. 2). Jakarta,

PT Elex Media Komputindo.

Nidhom, Mursyidun, & Ahmad. (2019). *Pedoman Perawatan Dan Perbaikan Komputer Dalam Pendidikan Kejuruan* (p. 43). Malang, Ahlimedia Book.

Oneto, E., Wahadyo, A., Setiawan, B., & Rouf, S. (2016). *30 Menit Merakit Komputeer Sendiri* (p. 2). Jakarta, PT Trans Media.

Pamoedji, A. K., Maryuni, & Ridwan, S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D* (p. 2). Jakarta, Elek Media Komputindo.

Togatorop, M. (2017). *The Effect Of Education Cost To The Quality In Private High This study aims to determine the direct influence of the education cost to the school ' s quality . This research was conducted in Tangerang district . The method used was a survey with correlati. November, 234–240.*

Utami, W. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Take a Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tahfidz Al Qur'an. In Ayaq. 8, 5.*

Wardika, W., Ariawan, U., & Arsa, S. (2015). Penerapan Model CORE ( Connecting , Organizing , Reflecting , Extending ) Meningkatkan Hasil Aktivitas Belajar Perakitan Komputer Kelas XTKJ2. *JPTE Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, 4(1), 1–10.*

Winarno, E. (2016). *Membuat Game Android Dengan Unity 3D* (p. 1). Jakarta, PT Elex Media Komputindo.