

Daftar Pustaka

- [1] H. F. Dalimunthe and P. Simanjuntak, "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality," *Comput. Sci. Ind. Eng.*, vol. 9, no. 2, pp. 24–31, 2023, doi: 10.33884/comasiejournal.v9i2.7624.
- [2] A. U. Syarif and C. C. Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) pada Pembelajaran Perangkat Keras Komputer di SMK Al- Aziziyah Candi," *J. Ilm. Edutic Pendidik. dan Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 24–35, 2023.
- [3] S. Puti, M. Latief, M. Rohandi, and I. Suwandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality pada Materi Perakitan Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Gorontalo," *Invert. J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 80–93, 2023, [Online]. Available: <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- [4] L. Damayanti, W. Suana, and A. R. Riyanda, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality pengenalan perangkat keras komputer," *Ikra-Ith Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 10–19, 2022.
- [5] S. Y. Hadju, D. Novian, M. Y. Arafat, and A. Dwinanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Informatika," *Invert. J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 37–49, 2024, doi: 10.37905/inverted.v4i2.21860.
- [6] Q. T. Setiawan, Galih Yudha Saputra, and F. Romisa, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Perangkat Keras Komputer di SMK YPS Samarinda," *J. PETIK*, vol. 10, no. 2, pp. 204–219, Sep. 2024, doi: 10.31980/petik.v10i2.1792.
- [7] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [8] A. Latifah, R. E. G. Rahayu, and S. A. W, "Pengembangan Penerapan Augmented Reality untuk Informasi Fasilitas Kampus," *J. Algoritma*, vol. 21, no. 1, pp. 170–179, 2024, doi: 10.33364/algoritma/v.21-1.1453.
- [9] E. Tasrif, A. Mubai, A. Huda, and K. Rukun, "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis augmented reality menggunakan aplikasi Ar_Jarkom pada mata kuliah instalasi jaringan komputer," *J. Konseling dan Pendidik.*, vol. 8, no. 3, p. 217, 2020, doi: 10.29210/153400.
- [10] M. K. Legiawan and D. Agustina, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Sistem Eksresi Manusia sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android (Studi Kasus Ma Tanwiriyyah Cianjur)," *Media J. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 17–25, 2021.
- [11] M. A. Lesmana, I. F. Astuti, and A. Septiarini, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Pesawat Udara Berbasis Android," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 16, no. 2, p. 71, 2021, doi: 10.30872/jim.v16i2.3744.
- [12] A. Nur Kerina and M. Alda, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media

- Pembelajaran Sistem Pernapasan Dan Peredaran Darah Manusia Serta Penyakit Dan Pencegahan Berbasis Android,” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 4307, no. 2, pp. 651–658, 2024, [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [13] R. Rinaldi, K. Fahmi, and M. Masyitah, “Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar,” *Likhitaprajna J. Ilm. Fak. Kegur. dan Ilmu Pendidik. Univ. Wisnuwardhana*, vol. 26, no. 1, pp. 20–28, 2024, doi: 10.37303/likhitaprajna.v26i1.279.
 - [14] B. Purbo Wartoyo, M. Eng Ir Muhammad Agung, and M. Arman Maulana Arifin, “Mudah Membuat Augmented Reality,” pp. 1–218, 2023.
 - [15] “i | Perangkat Keras Komputer Perangkat Keras Komputer | ii”.
 - [16] A. N. Sari, M. Balqis, and M. F. Zaini, “Journal of Technology, Computer, and Engineering Science Volume 1, Nomor 1, Januari 2022 Memahami Komputer Dalam Kehidupan Sehari-Hari : Ditinjau Dari Fungsinya,” vol. 1, pp. 2–7, 2022.
 - [17] A. Rahma and M. Habib, “Center of Knowledge : Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat Volume 1, No 1, Agustus 2021 Android Dan Masa Depan : Analisis Dampak Terhadap Pengguna,” vol. 1, no. 1, pp. 12–21, 2021.
 - [18] A. Harsa, A. Yusika, and B. Satria, “Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Marker Augmented Reality,” *Sebatik Stmik Wicida*, vol. 3, no. 2, pp. 19–24, 2018.
 - [19] A. Fauzi and A. H. Yunial, “Buku Testing dan QA Perangkat Lunak,” *CV. Eureka Media Aksara*, p. v + 221 Halaman, 2025.
 - [20] H. Masruroh, W. P. Hadi, M. Ahied, B. Tamam, and M. C. Sutarja, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Siswa,” *J. Nat. Sci. Educ. Res.*, vol. 6, no. 3, pp. 2654–4210, 2023.
 - [21] I. Sukarelawa, *N-Gain vs Stacking*.