

DAFTAR PUSTAKA

- Afrian, M. D., & Raharja, P. A. (2022). Implementasi Augmented Reality Media Pengenalan Hardware Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle Dan Prototype. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 7(2), 229. <https://doi.org/10.35314/isi.v7i2.2633>
- Akbar. (2021). *Apa itu Vuforia*. Akbar PROJECT. <https://akbarproject.com/apa-itu-vuforia/>
- Alfiansyah, F., Lina, S., & Sitio, M. (2022). Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 6–16. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Badri, N., & Ardhiansyah, M. (2023). Implementasi Augmented Reality Pengenalan Perangkat Komputer Menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus: SMK Excellent 1 Tangerang). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 2(3), 699–709.
- budiartawan. (2022). *pengertian AR*. UNDIKSHA. <https://upttik.undiksha.ac.id/apa-itu-augmented-reality/>
- Djafar, S., & Novian, D. (2021). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 44–57. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10440>
- Effendi, B. (2020). Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam Membangun Aplikasi Edukasi Covid-19 Berbasis Android. *Teknomatika*, 10(02), 1–5.
- Hendriyana, H., Fuada, S., & Pradeka, D. (2022). Kenal Hardware: Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 247–255. <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1648>
- Menrisal, M., & Wijaya, I. (2022). Pengembangan aplikasi media pembelajaran perangkat komputer berbasis augmented reality (AR). *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 10(1), 119. <https://doi.org/10.29210/177400>
- Rafarendra Ardhi Harlanto. (2020). *Berkenalan dengan Fitur-Fitur Unity 3D*. Gamelab Indonesia. <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d>

- Rahmadani, I., & Andrian Syahputra. (2023). Aplikasi Pengenalan Perangkat Komputer Untuk Tingkat SMK Dengan Menerapkan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 2(1), 11–16. <https://doi.org/10.57094/ji.v2i1.797>
- Sari. (2023). *Direktorat Inovasi dan Inkubator Bisnis*. DIIB. <https://sites.google.com/student.binadarma.ac.id/diib-ubd/beranda?authuser=0>
- Supriyono, A. R., Dwi Fatimah, A., Bahroni, I., Perdana Wanti, L., & Nur Faiz, M. (2023). Metode Pengembangan Perangkat Lunak MDLC Pada Rancang Bangun Media Pembelajaran Planet Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Infotekmesin*, 14(1), 141–148. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v14i1.1689>
- Susila, A. A. N. H., & Arsa, D. M. S. (2020). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangunan Adat Desa Penglipuran. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(3), 726. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i3.2208>
- Yuliana, L., Supandi, S., & Wijonarko, W. (2023). Aplikasi Pengenalan Perangkat Input dan Output Komputer Berbasis Augmented Reality. *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 4(1), 30–36. <https://doi.org/10.26877/jipetik.v4i1.12988>

