

DAFTAR PUSTAKA

- Aga, Qadhli Jafar. 2022. Implementasi *Augmented Reality* pada buku “ *THE ART OF ANIMATION : 12 PRINCIPLES*. Lampung : Universitas Teknokrat Indonesia.
- Andri, Adhi, Dan Puji. 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Hardware Komputer Berbasis Teknologi Augmented Reality Menggunakan Android*. Jakarta Selatan : Universitas Indraprasta PGRI.
- Aprian, Dan Fithri. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Di SMK Islamic Village Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer*. Tangerang : Sekolah Tinggi Teknik Multimedia Cendekia Abditama.
- Aprian, Fithri, Dan Randy. 2019. *Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android*. Tangerang : Sekolah Tinggi Teknik Multimedia Cendekia Abditama.
- Ardyansyah, Adi Sucipto, Jupriyadi. Pemanfaatan *Augmented Reality* pada media pembelajaran komponen elektronika berbasis android. Lampung. Universitas Teknokrat Indoensia.
- Aries, Dan Cahyani. 2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android*. Jakarta Pusat : STMIK Nusa Mandiri.
- Ayu, Kurniawan, Dan Agus. 2020. *Augmented Reality Dalam Simulasi Posisi Shalat Berjamaah Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Andorid*. Bandung : Universitas Telkom Bandung .
- Benny, Agus, Dan Edi. 2019. *Simulasi Pengenalan Dan Instalasi PC Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Single Marker*. Riau : Universitas Muhammadiyah Riau.

- Harni, Raka, Dan Aris. 2017. *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Hardware Komputer Pada Sekolah Dasar Berbasis Android*. Jakarta Barat : Universitas Mercu Buana.
- Ilmawan, Dan Nanang. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kasman, Akhmad Dharma. 2016. *Trik Kolaborasi Android Dengan PHP dan MySql*. Yogyakarta : Lokomedia.
- Karundeng, Mamahit Dan Sugiarto. 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality*. Manado : Universitas Sam Ratulangi.
- Muntahanah, Rozali, Dan Miko. 2017. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus : PT.JOSHANDA HAN SAPUTRA)*. Bengkulu : Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
- Nency, Sovandi, Dan Toni. 2017. *Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Hardware Komputer*. Medan : Universitas Potensi Utama.
- Nugroho, Dan Pramono. 2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan (Studi Kasus : Universitas Semarang)*. Semarang : Universitas Semarang.
- Prayoga, Dito Ari. 2018. *Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android*. Malang : Universitas Widyagama Malang.
- Renbarka, Mardi, Dan Ahmad. 2020. *Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Hardware Komputer Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. Bekasi : Universitas Bina Insani
- Riza, Ahmad Badrur. 2018. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Bagi Anak Didik Tingkat SLTP*. Siduarjo : Universitas Maarif Hasyim Latif.

Robiul, Ronny, Dan Dinarta. 2019. *Penerapan Augmented Reality Pada Media Gambar Panduan Wudhu Untuk Anak Berbasis Android*. Mojokerto : Universitas Islam Majapahit.

Sampurna, Try, Kristianto. 2022. *Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala*. Lampung. Universitas Teknokrat Indonesia.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, In Ke – 26, P.334. Available At : WWW.Cvalfabeta.Com