

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Setiawan and A. A. G. Aji, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Magic Book Augmented Reality pada Materi Pengenalan Perangkat Keras Komputer,” *JIKA*, vol. 5, no. 2, pp. 228–234, 2021.
- [2] A. W. Saputra, A. Susano, and P. Astuti, “Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Hardware Komputer Berbasis Teknologi Augmented Reality dengan Menggunakan Android,” *Fakt. Exacta*, vol. 11, no. 4, pp. 310–320, 2018.
- [3] M. F. Rayda, E. V. Haryanto, and A. Seiawan, “Implementasi Augmented Reality Pada Hardware Komputer Berbasis Android,” *IT J.*, vol. 5, no. 2, pp. 109–117, 2017.
- [4] Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 121–126, 2017.
- [5] K. S. Mustaghfaroh, F. N. Putra, and R. S. Ajeng, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya,” vol. 1, no. 2, pp. 55–64, 2021.
- [6] M. A. Febriza, Q. J. Adrian, and A. Sucipto, “Penerapan Ar Dalam Media Pembelajaran Klasifikasi Bakteri,” *J. BIOEDUIN Progr. Stud. Pendidik. Biol.*, vol. 11, no. 1, pp. 10–18, 2021.
- [7] Repiliya and Z. R. Mair, “Computer Hardware Recognition Application With Augmented Reality Technology TECHNOLOGY,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 59–68, 2021.
- [8] L. Yang, W. Susanti, A. Hajjah, Y. N. Marlim, and G. Tendra, “Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *Edukasi J. Pendidik.*, vol. 20, pp. 122–136, 2022.
- [9] A. Sidik, “Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, p. 83, 2018, doi: 10.31602/tji.v9i2.1371.

- [10] M. R. Tanjung and D. Irfan, "Rancang Bangun Aplikasi Android Pengenalan dan Perakitan Perangkat Personal Komputer Berbasis Augmented Reality," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, pp. 2724–2735, 2022.
- [11] H. Kusniyati, R. Yusuf, and M. A. Widyarto, "Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Hardware Komputer pada Sekolah Dasar Berbasis Android," *Petir*, vol. 10, no. 1, pp. 44–51, 2017.
- [12] R. W. Sari and Y. K. Adi, "Perkembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Semin. Nas. Sains Lingkung. dan Pendidik. Ke-VI*, pp. 6–13, 2019.
- [13] M. Arpan, R. D. A. Budiman, and U. Verawardina, "Need Assessment Penerapan Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Jaringan Komputer Berbasis Augmented Reality," *Edukasi J. Pendidik.*, vol. 16, no. 1, pp. 48–56, 2018.
- [14] A. Wiharto and C. Budihartanti, "Aplikasi Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android," *J. PROSISKO*, vol. 4, no. 2, pp. 17–24, 2017.
- [15] M. Rahmayu and Sugiarto, "Media Pembelajaran Mengenal Perangkat Keras Komputer Untuk Siswa Kelas IV SDN Tugu Utara 07 Pagi," *SIMNASIPTEK*, vol. 1, no. 1, pp. 76–84, 2017.
- [16] R. Y. Endra and D. R. Agustina, "Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Augmented Reality," *Expert J. Manaj. Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 9, no. 2, pp. 63–69, 2019.
- [17] A. F. Ramadhan, A. D. Putra, and A. Surahman, "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 24–31, 2021.
- [18] P. M. Hasugian, F. Riandari, and Y. Perwira, "Peningkatan Kreativitas Siswa SMA Sekota Medan Dengan Pengenalan Teknologi Augmented Reality 3D Menggunakan Android Pendahuluan," *TRIDARMA*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2020.
- [19] A. Harahap, A. Sucipto, and J. Jupriyadi, "Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis

- Android,” *J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.266.
- [20] R. S. Ramada, Y. Christyono, and M. Arfan, “Implementasi Cloud Recognition Untuk Deteksi Pada Aplikasi Augmented Reality Belajar Merakit Komputer,” *Transient*, vol. 7, no. 2, pp. 648–657, 2018.
- [21] Abdul Karim, Dini Savitri, and Hasbullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar,” *J. Lebesgue J. Ilm. Pendidik. Mat. Mat. dan Stat.*, vol. 1, no. 2, pp. 63–75, 2020, doi: 10.46306/lb.v1i2.17.
- [22] B. Harahap, A. Rambe, E. H. Hasibuan, and R. N. Singarimbun, “Penerapan Komputer Dasar Terhadap Juru Kasir & Juru Buku Pada Koperasi Simpan Pinjam,” *J. Altifani Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 75–84, 2022, doi: 10.25008/altifani.v2i1.206.
- [23] A. M. Cahyaningrum, “Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Hardware Komputer Pada SMP Hasanuddin 6 Semarang Berbasis Web,” Universitas Semarang, Semarang, 2021.
- [24] R. O. Nia, “Komparasi Perangkat High-Fidelity Prototyping Untuk Aplikasi Bergerak Augmented Reality (Studi Kasus : Marvel dan Proto . io),” Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2018.
- [25] M. Rizki *et al.*, “Perbaikan Algoritma Naive Bayes Classifier Menggunakan Teknik Laplacian Correction,” *J. Teknol.*, vol. 21, no. 1, pp. 39–45, 2021.
- [26] R. Ulfa, “Mengukur Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Bimbingan Konseling (E-Bk) Menggunakan System Usability Scale (Sus) Di Smk Negeri 1 Banda Aceh,” Universitas Islam Negeri AR-Raniry, Banda Aceh, 2021.
- [27] M. F. Azi, C. Wiguna, and K. N. Meiah, “Analisis User Interfaces Pada Website Kampiun ITTP Dengan Metode Heuristik dan System Usability Scale (SUS),” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 2, pp. 1080–1089, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3802.
- [28] D. P. Kesuma, “Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas

- XYZ,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1615–1626, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1356.
- [29] Z. Sharfina and H. B. Santoso, “An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS),” *2016 Int. Conf. Adv. Comput. Sci. Inf. Syst. ICACISIS 2016*, pp. 145–148, 2017, doi: 10.1109/ICACISIS.2016.7872776.
- [30] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and . K., “Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.