

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriyani, H. 2020. Perangkat Keras Jaringan Komputer.
- Anguelov, D., Dulong, C., Filip, D., Frueh, C., Lafon, S., Lyon, R., Ogale, A., Vincent, L., Weaver, J. 2010. Google Street View: Capturing the World at Street Level, *Computer*, 43, 32-38.
- Drs. Iskani., A. 2015. Pengukuran Skala Guttman Secara Tradisional Secara Tradisional (Cross Sectional). *Ejournal Poltekteg*.
- Filus, T. 2017. Pengenalan Bahasa Pemrograman C#.
- Fahri, Muhamad .2017. "Simulasi Jaringan Virtual Local Area Network (VLAN) Menggunakan Pox Controller."
- Hidayah, D. U., & Subarkah, P. 2019. Media Pembelajaran Tentang Klasifikasi Binatang Berbasis Video Animasi 3 Dimensi di SMP Negeri 2 Wangon. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 19(1), 45-52.
- Hamzah, Saidina, And Denny Kurniadi.2019: "Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Berbasis Augmented Reality Pada Platform Android." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*
- Jogiyanto. 2005. Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta.
- Jamil, Fauzi, Arje Cerullo Djamen, And Martinus M. Mintjelungan2021. "Media Simulasi Untuk Pembelajaran Teknologi Jaringan Di Smk." *Ismart Edu: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2.1: 22-26.
- Khairul, K., IlhamiArsyah, U., Wijaya, R. F., & Utomo, R. B. 2018. Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Rumah. In *Seminar Nasional Royal (SENAR)* (Vol. 1, No. 1, pp. 429-434).
- Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. 2018. Aplikasi pembelajaran interaktif pengenalan hewan pada anak usia dini. *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 6(1), 28-33.
- Maulidio, H., & Susanto, G. 2019. Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Dengan Teknologi Augmented Reality (Ar) Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Semnas SENASTEK Unikama 2019*, 2.
- Muawwal, A., & Zaman, B. 2021. Rancang Bangun Sistem Virtual Tour Interaktif (360 View) Sebagai Solusi Pemasaran Wisata Terdampak Pandemi (Studi Kasus Benteng Rotterdam). *Jurnal INSTEK (Informatika Sains dan Teknologi)*, 6(2), 272-281.

- Muflih, M. 2017. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Tipe Multiple Choice Dengan Skala Guttman Tentang Pengetahuan Dan Sikap Siswa Terhadap Uks. *Medika Respati: Jurnal Ilmiah Kesehatan*.
- Munawar, Z., & Putri, N. I. 2020. Keamanan Jaringan Komputer Pada Era Big Data. *J-SIKA| Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 2(01), 14-20.
- Nugraha, Toha Ardi. 2017 "Perencanaan Dan Simulasi Jaringan Small Cell Indoor Hotspots Studi Kasus Di Gedung Vokasi Universitas Telkom." *Semesta Teknika* 20.1: 67-74.
- Ningrum, Estu Sindu, Delvis Agusman, And Rosalina Rosalina. 2020: "Pelatihan Crimping Kabel Dan Perancangan Jaringan Dengan Program Simulasi Cisco Packet Tracer." *Jurnal SOLMA* 9.1: 14-25.
- Pikonet, Bluetooth, And Net Ork Simulator. "Analisis Dan Simulasi Jaringan Pikonet Pada Perangkat Bluetooth."
- Ramadeni, S., & Soewardikoen, D. W. 2017. Identitas Visual Dan Media Promosi Wisata Edukasi Jendela Alam. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 113-128.
- Reza, F., Fitriyatno, A., Hidayat, A. N., Maisyaroh, M., & Faizah, S. 2021. Aplikasi Portal Jelajah Destinasi Wisata Indonesia Dengan Augmented Reality (AR) Dan Video 360 Berbasis Android Sebagai Media Promosi Dan Hiburan. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 10(1), 1-6.
- Rickman Roedavan. 2018. *Unity Tutorial Game Engine*. Informatika. Bandung.
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. 2020. Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF: Jurnal Teknik Informatika*, 8(1), 8-18.
- Rumajar, R., Lumenta, A. S., & Sugiarto, B. A. 2015. Perancangan brosur interaktif berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 4(6), 1-9.
- Salahudin, M., & Rosa, A. S. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- Siadari, A. R., & Siddik, M. 2021. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 3(1), 13-19.

- Syahputra, I., Haryanto, E. V., & Akbar, M. B. 2020. Implementasi Augmented Reality Dalam Pembuatan Media Informasi Wisata Sejarah Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 569-582.
- Wibisono, I. S., & Mujiyono, S. 2020. Pelatihan Penggunaan Software Simulasi Jaringan Packet Tracer Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Smk Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan. *Multimatrix*, 2(2).
- Yudistira & Adjie Bayu. 2007. *Buku Latihan 3D Studio Max 9.0*. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.