

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Analisis dan Desain Usulan Jaringan Local Area Network (LAN) di Laboratorium Pemrograman Dasar IST Akprind Yogyakarta. 17-20.
- Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN BEBASIS ANDROID. *JURNAL TEKNIK KOMPUTER AMIS BSI*, 122-131.
- AE, M. I., Ernawati, E., & Coastera, F. F. (2015). Rancang Bangun Augmented Reality dengan Menggunakan Multiple Marker untuk Peragaan Pergerakan Model Kerangka Tubuh Manusia. *Jurnal Informatika*, 146-156.
- Apriyani, M. E., & Febriansyah, A. (2015). AUGMENTED REALITY PENGENALAN JENIS HEWAN HERBIVORA 3D MENGGUNAKAN METODE SINGLE MARKER. *Seminar Nasional Informatika*, 587-591.
- Areni, I. S., Indrabayu, Wardi, Niswar, M., & Prayogi, A. A. (2018). Implementasi Metode Ajar Interaktif dengan Augmented Reality untuk Mata Pelajaran Biologi. *TEPAT Jurnal Teknologi Terapan untuk Pengabdian Masyarakat*, 105-110.
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relative. *Statistika*.
- Dessy. (2019, March 19). *Cara Kerja Augmented Reality*. Diambil kembali dari Augmentedrealityindonesia: <https://augmentedrealityindonesia.com/cara-kerja-augmented-reality/>
- Ernawati, R. S., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi Volume 3 Nomor 3*, 512-523.
- Fajariyadi, R. (2014). Perancangan Jaringan Diskless Berbasis LTSP (Linux Terminal Server Project) Dengan Metode Wireless Bridge. 1-7.
- Fauzan, R. (2012). Analisis Dan Perbandingan Penggunaan LTSP Pada Jaringan Komputasi Klien Server Sebagai Private Cloud Dengan Jaringan Komputer Klien Server Konvensional. 1-15.
- Halim, R. N. (2016). Analisis Kinerja Sistem Diskless Remote Boot-In Linux (DRBL). *Seminar Nasional Teknologi, Informasi, Bisnis dan Desain 2016*, 195-200.

- Harsabat, K. (2015). Rancang Bangun Jaringan Komputer Diskless Berbasis LTSP dengan Sistem Operasi Linux Ubuntu 14.04 LTS di Laboratorium Teknik Elektro UNNES. 17-20.
- Haryanto, T., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2017). Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Materi Pembelahan Sel dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 5, No.2, 164-168.
- Hidayat, E. W., & Irawan, E. P. (2013). PROTOTYPE INFORMASI DIGITAL JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNSIL BERBASIS MULTIMEDIA. *Konferensi Nasional Sistem Informasi*, 1-4.
- Johan, V. A., & Syarif, A. C. (2015). PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA RUMAH ADAT SULAWESI SELATAN. *Jurnal Tematika*, 3, No.1, 15-21.
- Kamiana, K. A., Kesiman, M. W., & Pranyana, G. A. (2019). Pengembangan Augmented Reality Book sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 8, No.2, 165-171.
- Maharani, D., Efendi, R., & Johar, A. (2019). PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN AKSARA KOREA (HANGUL). *Jurnal Rekursif*, 77-90.
- Mardiyah, N. (2011). Membangun Jaringan Wireless LAN Pada Kantor Kelurahan Bintaro. 9-12.
- Mawarni. (2019). PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI BANGUN DATAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KERTAS ORIGAMI PADA SISWA KELAS VI MI DATOK SULAIMAN PUTRA. *PiJIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2, No .1, 55-56.
- Meslilesi, M. I., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Virus dalam Mata Pelajaran Biologi Kelas X SMA (Studi Kasus : SMA Negeri 7 Pontianak). *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 80-84.
- Mubaraq, M. R., Kurniawan, H., & Saleh, A. (2018). Implementasi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Buah – Buahan Berbasis Android. *IT Journal*, 6, No.1, 89-98.
- Nadia, A. P. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ORIGAMI PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN SISWA DI SDN 1 WERGU WETAN KUDUS*.

- Nugraha, D. A., Gufroni, A. I., & Mubarak, H. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality untuk Media Pengenalan Gedung Rektorat Universitas Siliwangi. 1-7.
- Nurfa, A. (2015, 2 4). *Origami*. Diambil kembali dari Tingkatan Origami: <http://origami-aisyahnurfa.blogspot.com/2015/02/tingkatan-origami.html>
- Pengertian Multimedia*. (2013, August 22). Diambil kembali dari Temukan Pengertian: <https://www.temukanpengertian.com/2013/08/pengertian-multimedia.html>
- Purnamasari, N. K., Negara, I. G., & Suara, I. M. (2014). PENERAPAN METODE DEMONSTRASI MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS (ORIGAMI) UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAS. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, 2 No 1*.
- Putri, T. U., Khairul, M., Susila, K. D., & Husni, M. (2013). Analisis Infrastruktur Jaringan Wireless Local Area Network (WLAN) Pada PSTA Lapan Bandung. 20.
- Rachmanto, A. D., & Noval, M. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtiano Bandung Menggukan Unity 3D. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 29-37*.
- Romadhon, E. N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2017). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sel Penyusun Jaringan pada Sistem Gerak dalam Mata Pelajaran Biologi (Studi Kasus : SMA Negeri 7 Pontianak). *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN), 89-92*.
- Sembiring, E. B., Sapriadi, S., & Brahmana, Y. C. (2016). Rancang Bangun dan Analisis Aplikasi Augmented Reality pada Produk Furniture. *Jurnal Integrasi, 22-28*.
- Sudiharto, D. W. (2007). Implementasi LTSP (Linux Terminal Server Project) Sebagai Solusi Optimalisasi Penyelenggaraan Infrastruktur Laboratorium Komputer Di Perguruan Tinggi, Teknik Informatika, STT Telkom. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 99-101*.
- Sumardani, D., Wulandari, A., Ramdina, S. A. N., & Doriza, S. (2019). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Poster Tatasurya. *Prosiding Seminar Nasional Fisika, 451-456*.
- Vivekananda, A. P. (2013). *PERKEMBANGAN SENI MELIPAT KERTAS (ORIGAMI)*.

- Wahyudi, A. K., & Pangau, I. N. (2018). Visualisasi Perkembangan Janin Manusia menggunakan Augmented Reality dengan teknik Single Marker Multi Object. *Tekno.COM*, 23-35.
- Wahyudil, A. K., Kairupan, Y. J., & Masengi, Y. C. (2018). Alat Peraga Jantung Manusia Berbasis Augmented Reality dengan Menggunakan Teknik 3D Object Tracking. *Cogito Smart Journal*, 46-59.
- Wakhidah, N., Putri, A. N., & Abdillah, M. Z. (2017). Aplikasi Augmented Reality Berbasis Agen Cerdas sebagai Marketing Communication pada Program Studi Teknik Informatika FTIK Universitas Semarang. *Jurnal Informatika Upgris*, 3, No 1, 10-14.
- Waladi, F. H. (2012). Pemanfaatan Laboratorium Komputer Teknik Instalasi Tenaga Listrik Untuk Kegiatan Belajar SMKN 1 Magelang. 17.
- Wardani, S. (2015). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA PADA ANAK. *Jurnal Dinamika Informatika*, 5, No.1.
- Wijdani, M. M. (2014). Analisis Perbandingan Performa Server Diskless Remote Boot In Linux (DRBL) Dan Linux Terminal Service Project (LTSP). 1-7.
- Yanti, S. N., Setyaningsih, E., & Sasono, M. H. (2015). AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI ANATOMI TUBUH MANUSIA (SISTEM REPRODUKSI, SISTEM PENCERNAAN, SISTEM PEREDARAN DARAH) BERBASIS ANDROID. *Prosiding SNST*, 32-40.