

DAFTAR PUSTAKA

- Abral. Minal. & Djaohar, M. (2017). Analisis Redaman Pada Jaringan FTTH (Fiber To The Home) Dengan Teknologi GPON (Gigabit Passive Optical Network) Di PT MNC Kabel Mediacom. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 1(1), 64–75. doi:10.21009/pinter.1.1.9.
- Aguza. Ellin. Zulhendra. Adri, M. & Sriwahyuni, T. (2023). Rancang Bangun Media Augmented Reality Mengerjakan Sambungan Kabel FO. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 11(4), 481. doi:10.24036/voteteknika.v11i4.125669.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*, 23–35.
- Azmi, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 80–93.
- Burhanudin, M., & Wardoyo, S. (2024). Reventive Maintenance Jaringan Fiber To The X (FTTX) Di PT Moratelindo Tbk. *Manufaktur: Publikasi Sub Rumpun Ilmu Keteknikan Industri*, 2(1), 146–52. doi:10.61132/manufaktur.v2i1.239.
- Dhaifullah. Raffif, I. Muttanifudin, H. Salsabila, A, A. & Yaqin, M, A.(2022). Survei Teknik Pengujian Software. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 31–38. doi:10.47134/jacis.v2i1.42.
- Dirgantara, I. W., Suyasa, P. W. A., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Pengembangan media pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran matematika kelas VIII di SMP Lab Undiksha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1), 67–77.
- Gultom. & Jefria, J. (2010). *Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar*. 48(1), 2– 3.
- Harahap. Ardiansyah. Sucipto, A., & Jupriyadi. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25. doi:10.33365/jiiti.v1i1.266.
- Herlambang, A, M. (2010). Perancangan Dan Analisis Jaringan Fiber To the Home (FFTH) Dengan Teknologi Gigabit Passive Optical Network (GPON). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 10(3), 838–47.
- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus,

- 121 M. (2024). Metodologi research and development: Teori dan penerapan metodologi RnD. PT Sonpedia Publishing Indonesia. https://www.researchgate.net/publication/381290945_METODOLOGI_RESEARCH_AND_DEVELOPMENT_Teori_dan_Penerapan_Metodologi_RnD
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. doi:10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- Khaerudin. Muhamad. Srisulistiowati, D, B,. & Warta, J. (2014). Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 8(2), 263-72. doi:10.35968/jsi.v8i2.741.
- Leliavia. (2023). Literature Review: Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Sebagai Inovasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *Khatulistiwa Profesional: Jurnal Pengembangan SDM dan Kebijakan Publik*, 4(1), 1–12. doi:10.62099/khapro.v4i1.41.
- Lesmana. Andas, M., Astuti, I, F,. & Septiarini, . (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Pesawat Udara Berbasis Android. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer* 16(2), 71. doi:10.30872/jim.v16i2.3744.
- Maulida. Lutfia, R. Murtinugraha, E. & Arthur, R. (2023). Model Four-D Sebagai Implementasi Untuk Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Modul Mata Kuliah K3. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 433–40. doi:10.58812/jpdws.v1i07.532.
- Mahendra, Made Kevin Ihza, I Gede Partha Sindu, and Dewa Gede Hendra Divayana. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam Di PAUD Telkom Singaraja.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 10(1): 1. doi:10.23887/karmapati.v10i1.30217.
- Mertayasa, I. N. E., Wahyuni, D. S., Agustini, K., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2022). The innovation of digital flipped book attractive module as learning media in data communication subjects at vocational high schools. *Proceedings of the International Conference on Vocational Education and Training (IConVET 2021)* . EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315545>
- Mustaqim. Ilmawan. & Kurniawan, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics* 4(2), 82–93. doi:10.37905/jji.v4i2.16448.

- Nurlina. Nurfaidah. & Bahri, A. (2021). Teori Belajar Dan Pembelajaran. LPP Unismuh Makassar (Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar)
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1(1), 86–100. doi:10.47861/jdan.v1i1.154.
- Pateda, A, R, P, A. Mulyanto. & Suhada. (2023). Pengaruh Implementasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fiber Optik. Inventor: Jurnal Inovasi dan Komputer, 1(3), 22–30. <http://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/inventor/article/view/1176%0A>
- Pascima, I. B. N., Putra, I. G. L. A. R., & Listartha, I. M. E. (2024). Group decision support system (GDSS) penentuan kelayakan media pembelajaran. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 13(1), 54–62.
- Pratama. Jimmy. & Jie, B. (2024). Analisis Perbandingan Rendering Animasi 3D Menggunakan Metode Workbench Dan Eevee Pada Blender. Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer, 13(1), 131–41. doi:10.30591/smartcomp.v13i1.6077.
- Pramudita, P. D., Pascima, I. B. N., & Sindu, I. G. P. (2025). Pengembangan augmented reality portal untuk galeri virtual lukisan wayang Kamasan. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 14(1), 1–13.
- Putriani. Dwi, J. & Hudaidah. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan 3(3), 830–38. doi:10.31004/edukatif.v3i3.407.
- Rafiko. Renal, M. Sunardi, D. Muntahanah. & Hidayah, A, K. (2022). Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented, Journal Innovaton Informatics (JII), 1, 152–59.
- Ridho. Sahid. Yusuf, A, N, A. Andra, S. Sirin, D, N, S. & Apriono, C. (2020). Perancangan Jaringan Fiber to the Home (FTTH) Pada Perumahan Di Daerah Urban (Fiber to the Home (FTTH) Network Design at Housing in Urban Areas). Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi 9(1), 94–103. doi:10.22146/jnteti.v9i1.138.
- Robianto. Riska. Andrianof, H. & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android. Jurnal Sains Informatika Terapan, 1(1), 61–66. doi:10.62357/jsit.v1i1.38.

- Santoso, E. S., Subawa, I. G. B., & Pascima, I. B. N. (2024). Pengembangan augmented reality pengenalan perlengkapan sekolah dalam penerapan flashcard dengan metode PECS (Picture Exchange Communication System) untuk anak autisme di Yayasan Bali Permata Hati. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(3), 129–139.
- Sie, Judith Bryan Leonard, Izmy Alwiah Musdar, and Syamsul Bahri. (2022). Pengujian White Box Testing Terhadap Website Room Menggunakan Teknik Basis Path. *KHARISMA Tech*, 17(2), 45–57.
doi:10.55645/kharismatech.v17i2.235.
- Sunarya, I. M. G., Pradnyana, I. M. A., Treman, I. W., & Saskara, G. A. J. (2024). Pelatihan aeromodelling dan dasar robotika terbang di SMK Negeri Bali Mandara. *Proceeding Senadimas Undiksha 2024*, 9, 862–869.
- SMK, D, I, & Negeri Gambut. (2023). “Pengenalan Alat Fiber Optik Menggunakan Augemented Reality.” 2: 10–23.
- Tamba, F. J., Ardi, M. R. P., Arsa, I. G. N. W., & Sudiatmika, I. P. G. A. (2023). Pengenalan alat fiber optik menggunakan augmented reality. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi (SENTIKA)*, 2(1), 10–23.
- Taqiuddin, M, H, A. & Mulyana. (2023). Learning Management System Berbasis Augumented Reality Untuk Pembelajaran Fiber To The Home Pada Jurusan Teknik Jaringan Akses Telekomunikasi SMK” *eProceedings ...* 9(1): 88–103.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscie>
[nce/article/view/19592%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/19592/18967](https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/19592/18967).
- Waeo. Victor. Arie, S, M. Lumenta. Brave, A, A. & Sugiarto. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to Pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8.
doi:10.35793/jti.9.1.2016.14641.
- Wahyuni, N. L. D. A., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran animasi 2D pada mata pelajaran fisika kelas X di SMA Negeri 1 Sawan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 111–122.
- Wahyuni, D. S., Koehler, T., Saari, E. M., & Sindu, I. G. P. (2025). Examining the role of augmented reality interactivity on student performance: Mediating effects of visuospatial and auditory knowledge. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 14(2), 200–212.

Wibowo. Roni. Hariyanto, R. & Widodo, A, A. (2020). Penerapan Augmented Reality Sebagai Pembelajaran Koneksi Jaringan. Rainstek Jurnal Terapan Sains dan Teknologi 2(4), 310–19. doi:10.21067/jtst.v2i4.4929.

Wildan Aula Sabiq Muh. (2019). 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析. Sustainability (Switzerland), 11(1), 1–14http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regs-ciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

Yusup. A, H, A. Azizah. Rejeki, S. Endang. & Meliza. 2023. Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(5), 1–13. doi:10.59818/jpi.v3i5.57

