

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, F. A., Faisal, F. H., Siregar, F. A., Sintiya, A., & Yahfizham. (2024). Analisis Perkembangan Dan Klasifikasi Komputer Dari Awal Konsep Hingga Era Modern. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 2(1). <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms/article/download/242/211/1003>
- Afdhi, I. H. M., Damayanti, T. N., & Hartaman, A. (2020). PEMBELAJARAN PERANGKAT KOMPONEN *PERSONAL COMPUTER* MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. COMPONENT DEVICE LEARNING *PERSONAL COMPUTER* USE AUGMENTED REALITY. https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/157188/jurnal_epr oc/pembelajaran-perangkat-komponen-personal-computer-menggunakan-augmented-reality.pdf
- Afriawan, T. (2025, April 30). *Pentingnya perawatan komputer secara berkala*. rri.co.id. <https://rri.co.id/daerah/1488044/pentingnya-perawatan-komputer-secara-berkala>
- Al-khalefi, K. (2025, July 30). *Komputer Bekas vs Baru: Mana yang Lebih Worth It?* Tim Tanggap Insiden Siber Teknokrat. <https://csirt.teknokrat.ac.id/komputer-bekas-vs-baru-mana-yang-lebih-worth-it/>
- Allo, S. K., Rohman, M. Z., & Nurcahyono, D. (2024). Implementasi metode *low poly* pada animasi 3D “Serendipity” dengan teknik animasi. *JURNAL VOKASI TEKNIK*. <https://mentech.id/jurnal/index.php/juvotek/article/view/39/59>
- Amarullah, A. K. (2023). KAJIAN LITERATUR DALAM MENYUSUN REFERENSI KUNCI, STATE OF TE ART, DAN KETERBAHARUAN PENELITIAN (NOVELTY). *Aktualita.*, 13(1). <https://doi.org/10.54459/aktualita.v13i1.527>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*. <https://media.neliti.com/media/publications/579033-teknik-pengumpulan-data-dan-instrumen-pe-709b4a4a.pdf>
- Armanda, N. R., Adelina, F., Shalsabilla, A., & Rahmadhani, Y. (2023). Kemudahan pemahaman dan kebermanfaatan penggunaan *website* KIRIMKELUAR.COM sebagai media pembelajaran. *Jurnal Ilmiah*

Wahana Pendidikan.

<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/4554/3789>

- Balok, A. Y., & Ratama, N. (2023). Implementasi Simulasi 3D Menggunakan Virtual Reality Berbasis Android Untuk Tour Universitas Pamulang. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 2(3).
https://www.researchgate.net/publication/353633310_VIRTUAL_TOUR_LINGKUNGAN_UNIVERSITAS_NASIONAL_BERBASIS_ANDROID_DENGAN_VIRTUAL_REALITY
- badr.co.id. (2025, February 21). [Free Download] Penerapan Grid System di Desktop, Tab, dan Mobile App. Badr Interactive.
<https://badr.co.id/download/free-download-penerapan-Grid-system-di-desktop-tab-dan-mobile-app/>
- Beaird, J., Walker, A., & George, J. (2020). *The principles of beautiful web design*. SitePoint Pty Ltd.
- Biktarinandaa, A., Ferelianb, M., Nandanac, P. W. P., Nurainid, S. R., Nugrohoe, F., & Fadilaf, J. N. (2023). Penerapan Metode *Keyframe* dalam Pembuatan Animasi 3D “Echoes of Adzan.” *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 11(3). <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4765984>
- BPS. (2025, October 21). *Persentase Penduduk yang Menggunakan Komputer menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah (Persen)*, 2024. bps.go.id.
<https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTY3MSMy/persentase-penduduk-yang-menggunakan-komputer-menurut-provinsi-dan-klasifikasi-daerah.html>
- Campbell, J. T. (2017). *Web Design Introductory*. [Sixth Edition]. dokumen.pub.
<https://dokumen.pub/web-design-introductory-sixth-edition-9781337517560-1337517569.html>
- Christian, F. (2018). *MENDIAGNOSIS KERUSAKAN PERANGKAT KERAS MOTHERBOARD PADA PERSONAL COMPUTER MENGGUNAKAN SISTEM PAKAR BERBASIS WEB*. digilib.esaunggul.ac.id.
<https://digilib.esaunggul.ac.id/UEU-Undergraduate-201281025/9638/sistem-berbasis-pengetahuan>
- Creswell, John W, 2014, *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Design Council. (2015, March 17). *Design methods for Developing services*.
<https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/archive/reports-resources/design-methods-Developing-services/>

- Fachri, M., & Darmawan, R. (2022, October). *VISUALISASI MODEL 3D DINAMIS BERBASIS WEB MENGGUNAKAN WEBGL*. <https://jurnal.syntaxliterate.co.id/>.
<https://jurnal.syntaxliterate.co.id/plugins/generic/pdfJsViewer/pdf.js/web/viewer.html?file=https%3A%2F%2Fjurnal.syntaxliterate.co.id%2Findex.php%2Fsyntax-literate%2Farticle%2Fdownload%2F4296%2F5729%2F>
- Faisal, M., Utami, W. S., & Supriati, R. (2022). Perancangan desain 3D modelling sebagai media ilustrasi pada CV. Pacific Alumunium. *MAVIB Journal*, 3(1), 53–62. <https://doi.org/10.33050/mavib.v3i1.1799>
- Firanti, R., Khairunnisa, K., & Lubis, Y. F. A. (2021). Pembuatan modelling 3D dan animasi game platform menggunakan software 3DS Max. *Firanti | Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*.
<https://doi.org/10.30829/algoritma.v5i2.11433>
- Firdania, M. S., Prihartini, N., & Sani, C. (2025). *View of PENGARUH SIMULASI 3D BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA*. <https://www.jurnalp4i.com>.
<https://www.jurnalp4i.com/index.php/edutech/article/view/6414/4377>
- Hammond, S. & Pain, H. & Smith, T. (2007). Player Agency in Interactive Narrative: Audience, Actor & Author
- Jongmans, E., Jeannot, F., & Damperat, M. (2022). Impact of *website* visual design on user experience and *website* evaluation: the sequential mediating roles of usability and pleasure. *Journal of Marketing Management*.
https://www.researchgate.net/publication/361717406_Impact_of_website_visual_design_on_user_experience_and_website_evaluation_the_sequential_mediating_roles_of_usability_and_pleasure
- Kimmons, R. (2020). Color Theory in Experience Design. In *Learner and User Experience Research* (pp. 103–125). EdTech Books.
<https://doi.org/10.59668/36.3243>
- Malcomp. (2020, June 20). *Kesalahan Fatal dalam Perawatan Komputer*. MalComp.id. <https://malcomp.id/kesalahan-fatal-dalam-perawatan-komputer/>
- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2020). *Designing User Interface* (2021st ed.). <https://www.designingui.com/>
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023, July). *Konsep dan teori desain user experience*.
https://www.researchgate.net/publication/377968095_Konsep_dan_Teori_Desain_User_Experience

- Muharam, D., Dinata, S. A., & Cahyadi, W. A. (2024, July 16). *Pelatihan Merakit Komputer, Service, dan Maintenance Komputer Untuk Meningkatkan Kualitas SDM dan Tenaga Pendidik pada SMA Bina Insan Mandiri*. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Senan/article/view/42096>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. Munawir | JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA. <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nurrahim, T. (2018). *Jumlah kepemilikan komputer di Indonesia #2*. <https://indonesiabaik.id/>. <https://indonesiabaik.id/infografis/jumlah-kepemilikan-komputer-di-indonesia-2>
- Nurlaila, C., Aini, Q., Setyawati, S., & Laksana, A. (2024). Dinamika Perilaku Gen Z Sebagai Generasi Internet. *Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1(6). https://www.researchgate.net/publication/386891282_Dinamika_Perilaku_Gen_Z_Sebagai_Generasi_Internet
- Panji, F. (2022). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KEHADIRAN SISWA BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Wawasan Dan Aksara*, 2(2). <https://www.neliti.com/id/publications/560834/pengembangan-sistem-informasi-kehadiran-siswa-berbasis-website>
- Poulin, R. (2018). *Design School: layout: A Practical Guide for Students and Designers*. Quarry Books Editions.
- Pranata, C. D. (2025, November 12). Orang Mulai Ogah Rakit PC, Pedagang di Harco Ungkap Biaya Keroknya. *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20251112125615-4-684545/orang-mulai-ogah-rakit-pc-pedagang-di-harco-ungkap-biaya-keroknya>
- Pratama, A. R. (2017). Exploring Personal Computing Devices Ownership Among University Students in Indonesia. *IFIP Advances in Information and Communication Technology*, 835–841. https://doi.org/10.1007/978-3-319-59111-7_70
- Pratama, A. R., Ramadhan, A., Ilmandry, H., Manggala, H. A., Dwiyanti, M., Seda, M. A., Isabella, M. L., Raharjo, M., Ayuningrum, R., & Sera, S. E. (2025, January 4). *Smart Maintenance Komputer untuk Efisiensi Administrasi Pemerintahan di Desa Bunar*. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/appa/article/view/2236>

- Pribiwisono, W. (2015, November 16). *Perancangan Sistem Informasi perawatan perangkat keras komputer di Diskominfo Bandung - Repository*. repository.unikom.id. <https://repository.unikom.ac.id/15632/>
- Purnawan, H. (2018). ANALISIS POSTUR KERJA KARYAWAN KANTOR MENGGUNAKAN METODE ROSA (RAPID OFFICE STRAIN ASSESMENT) (STUDI KASUS: PT GUNUNG CAHAYA UTAMA SEMARANG) - Unissula Repository. <https://repository.unissula.ac.id/11650/>
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh media interaktif dalam perkembangan kegiatan pembelajaran pada instansi pendidikan. *Inovasi Kurikulum*. https://www.researchgate.net/publication/367810278_Pengaruh_Media_In_teraktif_Dalam_Perkembangan_Kegiatan_Pembelajaran_Pada_Instance_Pendidikan
- Putra, M. Y. (2020). Responsive Web Design Menggunakan Bootstrap Dalam Merancang Layout Website. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 5(1). <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/1415>
- Rahma, E. A. (2025, May 21). *Elemen=Elemen sukses website SANG AJUDAN dalam mendukung transparansi informasi kegiatan kepala daerah di Kabupaten Aceh Selatan - Repository IPDN*. <http://eprints.ipdn.ac.id/http://eprints.ipdn.ac.id/21575/>
- Rahman, F. (2022, April). Sampah Elektronik dan Hak Untuk Memperbaiki (*Right to Repair*) – Pusat Studi Lingkungan Hidup UGM. <https://pslh.ugm.ac.id/sampah-elektronik-dan-hak-untuk-memperbaiki-right-to-repair/>
- Ramadhanty, V. S., Lubis, I., & Budiman, A. (2022). *Low poly Modelling Planet Pada Film Animasi Gerhana Bulan dan Gerhana Matahari. ALGORITMA JURNAL ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA*, 6(2). <https://doi.org/10.30829/algoritma.v6i2.13633>
- Remind. (2021, August 3). Analisis Perspektif: Daur ulang limbah elektronik (E-waste) di Indonesia - Remind. *Remind.co.id*. <https://remind.co.id/id/news/analisis-perspektif-daur-ulang-limbah-elektronik-e-waste-di-indonesia/#:~:text=Tahap%2DTahap%20Pengolahan,logam%20besi%20dan%20non%20besi.>
- Riadi, Y. (2024, October 3). Menelisik Pasar PC di Indonesia Tahun 2024. *Selular.ID*. https://selular.id/2024/10/menelisik-pasar-pc-di-indonesia-tahun-2024/#google_vignette

- Safitri, Z., El, W., Sitorus, V. P., & Noviyanti, I. (2023). Analisis SWOT terhadap Pengembangan Strategi Bisnis pada Warung Makan Asyik Desa Balunijuk. *Jurnal Manuhara: Pusat Penelitian Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 2(3).
https://www.researchgate.net/publication/383337717_Analisis_SWOT_terhadap_Pengembangan_Strategi_Bisnis_Pada_Warung_Makan_Asyik_Des_a_Balunijuk
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983.
<https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Setiawan, M. I., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2019). Penerapan Teknik UV Mapping dan Texture Painting Dalam Pembuatan Film Animasi 3D Bujang Buta. *TEKNIK*.
https://www.researchgate.net/publication/334467700_Penerapan_Teknik_UV_Mapping_dan_Texture_Painting_Dalam_Pembuatan_Film_Animasi_3D_Bujang_Buta
- Shadik, R. M., & Widanarko, B. (2023). Gambaran Kejadian Computer Vision Syndrome dan Faktor Risikonya pada Mahasiswa FKM UI di Masa Pandemi Covid-19. *UI Scholars Hub*.
<https://scholarhub.ui.ac.id/njohs/vol4/iss1/6/>
- Simatupang, M. A. (2022, April). *View of Computer Hardware Maintenance Management Application Design at Socfin Indonesia Ltd*.
<https://journal.aira.or.id/index.php/cosie/article/view/38/52>
- Sinduningrum, E., Rais, F., & Hilda, A. M. (2020). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MERAKIT PC (PERSONAL COMPUTER) DENGAN VIRTUAL REALITY MENGGUNAKAN APLIKASI MOBILE. *Janapati*, 9(1).
<https://www.neliti.com/id/publications/407811/pembuatan-media-pembelajaran-merakit-pc-personal-computer-dengan-virtual-reality>
- Surachman, A., Sulistyohati, A., Kusumo, B., Wibowo, A., Yusuf, M., Nugroho, A. S. E., Setiawan, E., Nugroho, A. A., & Pratama, A. (2024). *Komputer dan masyarakat*. <https://repository.unkris.ac.id/id/eprint/3125/1/039-EBOOK-Komputer%20dan%20Masyarakat.pdf>
- Suryanto, A. H. (2006). *Step by Step: Web Design Theory and Practices*.
- Sutton, T. (2020). *The Pocket Complete Color Harmony: 1,500 Plus Color Palettes for Designers, Artists, Architects, Makers, and Educators*. United States: Quarto Publishing Group USA.

- Taufik, M. T., Suyanto, M., & Fatta, H. A. (2020). Perbandingan metode script dan *keyframe* pada pembuatan animasi tiga dimensi. *Jurnal Informa Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 20–22.
<https://doi.org/10.46808/informa.v6i1.168>
- Tim Fakultas Teknik Univeristas Negri Yogyakarta. (2004). *Melakukan Perawatan PC*. https://smkmaarif1metro.sch.id/download/05-melakukan_perawatan_pc.pdf
- Waruwu, Y. S., Husna, M., & Faza, S. (2024). RANCANG BANGUN WEBSITE BERBASIS 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNIVERSITAS NIAS. *ojs.polmed.ac.id*. <https://doi.org/10.51510/konsep.v5i1.1890>
- Wijaya, I., Sefriani, R., & Menrisal. (2020). Buku ajar pemeliharaan perangkat keras.
<http://repository.upiypk.ac.id/4031/1/BUKU%20AJAR%20KOMPUTER.pdf>
- Yanto, D. (2021, July 15). *14 kesalahan yang sering dilakukan pemula ketika merakit komputer (Part 1)*. *osc.medcom.id*.
<https://osc.medcom.id/community/14-kesalahan-yang-sering-dilakukan-pemula-ketika-merakit-komputer-part-1-2067>
- Zahara, R. (2022, May). *Implementasi HUE Saturation Value (HSV) untuk identifikasi fraktur tulang*.
<https://djournals.com/resolusi/article/download/369/272/1608>

