PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* BERBASIS DESKTOP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERAKITAN PC PADA KELAS X STUDI KASUS TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN (TKJ) SMKN 2 KOTA BANDUNG

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Akhir Sarjana

FITRI ANTRIYANTI
10111468

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
2017