

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Unik hanifah salsabila and Niar agustian, “PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN,” 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- [2] J. Pendidikan *et al.*, “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Dengan Metode Pembelajaran Penemuan (Discovery) Pada Siswa Kelas VI SD,” vol. 1, no. 2, p. 2021, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>
- [3] ade Savhira, abd Hafid, and Sudirman, “Hubungan Pembelajaran Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” vol. 1, no. 2, 2021.
- [4] I. Mustaqim, “PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2016.
- [5] A. Wahid, S. T. Keguruan, I. Pendidikan, and D. Pinrang, “Volume V Nomor 2 Maret 2018 ISTIQRA’ PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR (The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements),” 2018.
- [6] E. F. Saputri, M. Annisa, and D. Kusnandi, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS ANDROID PADA SISWA KELAS III SDN 015 TARAKAN,” vol. 6, no. 1, 2018.
- [7] I. Alfiana and D. S. Purbawanto, “Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia dengan Pemanfaatan Augmented Reality Berbasis Android,” *Edu ElektriKa Journal*, vol. 10, no. 2, 2021.
- [8] Y. Efendi, S. Anwar, maniah Aliat, and M. Huda, “Perancangan Aplikasi Sistem Pernapasan Manusia pada Mata Pelajaran IPA di Kelas 5 SDN 007 Tanjung Palas Timur, Kalimantan Utara,” 2015.
- [9] E. Rusnandi, H. Sujadi, E. Fibriyany, and N. Fauzyah, “Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar,” 2017.
- [10] A. Dzikri,) Wahyu, and A. Santoso, “Visualisasi 3D Tata Surya dengan Metode Occlusion Based sebagai Media Pembelajaran,” vol. 8, 2016.

- [11] R. Indrajaya *et al.*, “RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM-MACAM BOLA PADA ANAK USIA DINI,” 2023.
- [12] W. Danto, A. T. Wibowo, and B. Purnama, “Analisis Metode Occlusion Based Pada Augmented Reality Studi Kasus : Interaksi Dengan Objek Virtual Secara Real Time Menggunakan Gerakan Marker,” 2011. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/236014385>
- [13] A. Aprilana, A. Wahyudin, M. Kom, A. Permana, S. Kusuma, and M. Sn, “DESIGN AND BUILD AUGMENTED REALITY ON FILM POSTER USING OCCLUSION BASED DETECTION METHOD,” 2016.
- [14] K. Merdeka Belajar *et al.*, “Arus Jurnal Pendidikan (AJUP),” vol. 2, no. 3, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup><http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>
- [15] A. Pressman, “Rancang bangun aplikasi media pembelajaran pengenalan gerakan seni tari berbasis Augmented Reality,” *Rancang bangun aplikasi media pembelajaran pengenalan gerakan seni tari berbasis Augmented Reality*, vol. 3, 2002.
- [16] A. Sofyan and K. Aceng, “RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM ANTRIAN MEJA BILYARD MENGGUNAKAN CRM,” 2016.
- [17] R. Septia and S. Agung, “RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN RANGKAIAN LISTRIK,” 2021.
- [18] K. Koloay, D. E. Paturusi, and R. U. A. Sherwin, “Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan),” 2020.
- [19] C. Wulandari Sitorus and F. Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, “PENERAPAN DAN FUNGSI ALGORITMA PEMROGRAMAN,” 2018.
- [20] G. G. Maulana, “PEMBELAJARAN DASAR ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN MENGGUNAKAN EL-GORITMA BERBASIS WEB,” 2017.
- [21] A. Tjahyanto, “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PERANGKAT LUNAK PEMBANGKIT STRUCTURED ENGLISH BERDASARKAN TABEL KEPUTUSAN.”
- [22] E. Sumarti, S. Andisana, T. Rahayu, Adnan, and O. P. Julianter, “Flowgorithm Sebagai Penunjang Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman,” vol. 12, 2023.

- [23] A. Yulianeu and R. Oktamala, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS TRAYEK ANGKUTAN UMUM DI KOTA TASIKMALAYA BERBASIS WEB," *JUTEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, vol. 10, no. 2, Nov. 2022, doi: 10.51530/jutekin.v10i2.669.
- [24] R. E. Molenaar *et al.*, "FORCED EXPIRATORY VOLUME IN ONE SECOND (FEV-1) PADA PENDUDUK YANG TINGGAL DI DATARAN TINGGI," 2014.
- [25] P. Haryani and J. Triyono, "AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF DALAM PENGENALAN BENDA CAGAR BUDAYA KEPADA MASYARAKAT," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 8, 2017.
- [26] P. Dan, B. Pemrograman, and R. R. Saragih, "STMIK-STIE Mikroskil," 2018. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/329885312>
- [27] Haviluddin, "Memahami Penggunaan UML(Unified Modelling Language)," vol. 6, 2011.
- [28] R. Sastra, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, vol. 7, no. 1, 2021, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [29] A. Hendini, "PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK)," 2016.
- [30] S. N. Anwar, I. Nugroho, and E. Lestariningsih, "Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Mobile Semarang Guidance Pada Android," *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, vol. 20, no. 1, pp. 148–158, 2015.
- [31] R. Oktafiandi, H. Zakaria, U. A. Zailani, R. Ilyasah, and D. Syahrul, "PENGENALAN KONSEP PERANCANGAN LUNAK MENGGUNAKAN DRAW.IO BAGI SISWA SMK SEBAGAI PERSIAPAN KARIR MENJADI PROGRAMMER," vol. 1, 2024.
- [32] N. Marthiawati, K. Kurniawansyah, H. Nugraha, and F. Khairunnisa, "Pelatihan Pembuatan UML (Unified Modelling Language) Menggunakan Aplikasi Draw.io Pada Prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Jambi Training On Making UML (Unified Modeling Language) Using The Draw.io Application In The Information Systems Study Program, Muhammadiyah Jambi University," *Jurnal Inovasi dan Sosial Pengabdian*, vol. 1, no. 2, pp. 25–33, 2024, doi: 10.62383/transformasi.v1i2.109.
- [33] "php jurnal".

- [34] Radiansah, Ferri, Kuswanto, Joko. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI JARINGAN Kelas XI" vol. 14, 2018.
- [35] A. Giyartono and E. Kreshna, "APLIKASI ANDROID PENGENDALI LAMPU MERAH BERBASIS MIKROKONTROLER ATMEGA328," vol. 003, 2015.
- [36] *Pemrograman Bahasa C#*.
- [37] D. Rosmala, M. Ichwan, and I. Gandalisha, "KOMPARASI FRAMEWORK MVC(CODEIGNITER, DAN CAKEPHP) PADA APLIKASI BERBASIS WEB (Studikusus: Sistem Informasi Perwalian Di Jurusan Informatika Institut Teknologi Nasional)," Mei-Agustus, 2011.
- [38] I. Bagus and M. Mahendra, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK," 2016.
- [39] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiwati, and J. Warta, "GAME EDUKASI DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN."
- [40] T. Zebua, B. Nadeak, and S. Bahagia Sinaga, "Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," *Agustus*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [41] T. Cut Al-Saidina Zulkhaidi, E. Maria, P. Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, and P. Pertanian Negeri Samarinda, "Pengenalan Pola Bentuk Wajah dengan OpenCV," *JURTI*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [42] A. H. Hendri and Mochammad Arief Sutisna, "Article Desktop Based National Police Commission Activities Information System," *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, vol. 2, no. 1, pp. 14–23, Jun. 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i1.2393.
- [43] H. Yuliansyah, "PERANCANGAN REPLIKASI BASIS DATA MYSQL DENGAN MEKANISME PENGAMANAN MENGGUNAKAN SSL ENCRYPTION," 2014.
- [44] M. Tabrani and H. Priyandaru, "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS WEBSITE PADA UNL STUDIO DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER," 2021.
- [45] I. Fathurrahman and M. Saiful, "Implementasi Web Service Dalam Pengembangan Sistem Informasi Desa Berbasis Android Pada Desa Darmasari Kecamatan Sikur Kabupaten Lombok Timur," *Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 2, no. 2, pp. 135–142, 2019.

- [46] A. Amrullah, A. Nugroho, and Z. Ramadhan, "PERBANDINGAN KINERJA WEBSERVER PADA PENYEDIA LAYANAN CLOUD MICROSOFT AZURE DAN AMAZON WEB SERVICES MENGGUNAKAN METODE BENCHMARKING," 2023.
- [47] N. Made, D. Febriyanti, A. A. KOMPIANG, O. Sudana, and N. Piarsa, "Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen," 2021.
- [48] M. Nurudin, W. Jayanti, R. D. Saputro, M. P. Saputra, and Y. Yulianti, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 4, no. 4, p. 143, Dec. 2019, doi: 10.32493/informatika.v4i4.3841.
- [49] C. T. Pratala, E. M. Asyer, I. Prayudi, and A. Saifudin, "Pengujian White Box pada Aplikasi Cash Flow Berbasis Android Menggunakan Teknik Basis Path," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 2, p. 111, Jun. 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i2.4713.
- [50] Judith. Bryan, Musdar, I.A, Bahri. Syamsul "PENGUJIAN WHITE BOX TESTING TERHADAP WEBSITE ROOMMENGUNAKAN TEKNIK BASIS PATH". vol.17, 2022
- [51] M. A. Chamida, A. Susanto, and A. Latubessy, "ANALISA USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BEDAH RUMAH DI DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN PERMUKIMAN KABUPATEN JEPARA," *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, vol. 3, no. 1, pp. 36–41, Dec. 2021, doi: 10.24176/ijtis.v3i1.7531.
- [52] H. Hasugian, "USER ACCEPTANCE TESTING (UAT) PADA ELECTRONIC DATA PREPROCESSING GUNA MENGETAHUI KUALITAS SISTEM," vol. 4, no. 1, pp. 20–27, 2023.
- [53] E. L. Hady, K. Haryono, and N. W. Rahayu, "User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah) User Acceptance Testing (UAT) of the Prototype of Students' Savings Information System (Case Study: Al-Mawaddah Islamic Boarding School)."
- [54] W. Danto, A. T. Wibowo, and B. Purnama, "Analisis Metode Occlusion Based Pada Augmented Reality Studi Kasus : Interaksi Dengan Objek Virtual Secara Real Time Menggunakan Gerakan Marker," 2011. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/236014385>