

DAFTAR PUSTAKA

- A. R. Yusmita, H. Anra, and H. Novriando. 2020. "Sistem Informasi Pelatihan pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Latihan Kerja Industri (UPT LKI) Provinsi Kalimantan Barat,." *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*.
- Abdurrahman Hidayat, Ahmad Yani, Rusidi, Saadulloh. 2019. "MEMBANGUN WEBSITE SMA PGRI GUNUNG RAYA RANAU MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL." *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya* 41-52.
- Afista Galih Pradana, Sekreningsih Nita. 2019. "Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android." *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi* 49-53.
- Agustinus Zalukhu, Singly Purba dan Dedi Darma. 2023. "Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart." *Jurnal Teknologi Informasi dan Industr* 61-70.
- B. D. Saputra, M. H. Subagja, M. Aldiansyah, W. Setiawan, Y. Jovanka, and J. 2021. "Pengujian White Box berbasis Data Flow Testing pada Program Penghitungan Luas Segitiga,." *Science Sacra J. Sains, Teknol. dan Masyarakat* 116-120.
- D. Destiarini, A. Rahman, and K. Sumartayasa. 2023. "Analisa Kualitas Website BPJS Kesehatan Dengan Metode WebQual 4.0 Dan User Acceptance Testing Di Wilayah Kabupaten Ogan Komering Ulu.,." *J. Media Infotama* 237-243.
- D. Wintana, D. Pribadi, and M. Y. Nurhadi. 2022. "Analisis Perbandingan Efektifitas White-Box Testing dan Black-Box Testing,." *J. Larik Ldng. Artik. Ilmu Komputer* 8-16.
- Eti Rohaeti, Dadan Zaliluddin. 2018. "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Administrasi Desa Berbasis Web." *Seminar Nasional Rekayasa Teknologi Informasi* 1-7.
- Hermaliya, Dinda. 2024. "Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Algoritma Pemrograman ." *Konstanta : Jurnal Matematika dan Ilmu Pengelatuan Alam* 250-257.
- Ipin Aripin, Yeni Suryaningsih. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf." *Jurnal Sainsmat* 47-57.

- Kadarsih, Sony Andrianto. 2022. "Implementasi Model View Controller (MVC) dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan SMK Negeri 2 Oku Selatan." *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya* 63-69.
- Komarudin, M. 2016. "Pengujian Perangkat Lunak Metode Black-Box Berbasis Equivalence Partitions pada Aplikasi Sistem Informasi di Sekolah,." *Jurnal Mikrotik* 02-16.
- Mahendra, I Made Bagus. 2016. "Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk." *J. Ilm. ILMU Komput. Univ. Udayana* 1-5.
- Mahnun, Nunu. 2012. "MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)." *Jurnal Pemikiran Islam* 27-33.
- Maiyana, Efmi. 2018. "Pemanfaatan Android Dalam Perncangan Aplikasi Kumpulan Doa." *JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA* 54-67.
- Manish Kulkarni, Taehyun Shim, Yi Zhang. 2006. "Shift dynamics and control of dual-clutch transmissions." *Mechanism and Machine Theory* 168-182.
- Martha, Maulana Delifio. 2022. "RANCANG BANGUN APLIKASI CONTROL GLUE DENGAN C# PADA PT SAT NUSAPERSADA.Tbk." *Jurnal Comasie*.
- Maulana, G. G. 2017. "Pembelajaran Dasar Algoritma dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web." *Jurnal Teknik Mesin*.
- Moh Arif Jauhari, Dini Hamidin, Marwanto Rahmatuloh. 2017. "Komparasi Stabilitas Eksekusi Kode Bahasa Pemrogrman .Net C# Versi 4.0.3019 Dengan Google Golang Versi 1.4.2 Menggunakan Algoritma Bubble Sort dan Insertion Sort." *Jurnal Teknik Informatika*.
- Mubarak, Abdul. 2019. "RANCANG BANGUN APLIKASI WEB SEKOLAH MENGGUNAKAN UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE) DAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP (PHP HYPERTEXT PREPROCESSOR) BERORIENTASI OBJEK." *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer) Ternate* 19-25.
- Muhammad Andi Firdaus, Ahmad Husain, Anggun Citra Dini Dwi Pupitasari. 2022. "Perancangan Learning Management System Berbasis Android." *JURNAL ILMIAH INFORMATIKA*.
- Nizar, Chalidazia. 2021. "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SEWA RUMAH KOST (E-KOST) BERBASIS WEBSITE." *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*.

- Parlindungan, I. Nobiyanto and D. H. 2021. "Rancang Bangun Aplikasi Portal Layanan Jasa Warga To Warga Berbasis Mobile." *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika* 51-60.
- Prabowo, Alan Zuniargo. 2015. "Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan." *Teknologi dan Sistem Komputer* 161.
- Prihandoyo, M Teguh. 2018. "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web." *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)* 126-129.
- Rahmat, Novi Yanti. 2020. "Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender." *Jurnal TIKA Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim* 86-92.
- Reza Pratama, Hilman Dwi Anggana, and Luciana Andrawina. 2023. ""Perancangan Sistem Informasi Manajemen Berbasis Web Untuk Peningkatan Kepuasan Pelanggan Unit Pelaksana Teknis Daerah Industri Pangan Olahan Dan Kemasan Menggunakan Metode Waterfall,"," e-*Proceeding of Engineering* .
- Rismawati Kamaruddin, Rahmatia Thahir. 2021. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA SMA." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 24-35.
- Sandfreni, M. B. Ulum, dan A. H. Azizah. 2021. "Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul." *Sebatik* 345-356.
- Suharyanto, Eko. 2022. "Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad." *Jurnal Ilmu Komputer JIK* 30-39.
- Thalia Dorkas Septiana, Thalia Dorkas Septiana. 2021. "Pengembangan Manajemen Data Dan Informasi Menggunakan Analisis Soft System Methodology Di Universitas Advent Indonesia." *TelKa* 1-13.
- V. Miyanti, A. Muhidin, and D. Ardiatma. 2024. "Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android." *Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science* 71-77.
- W. Danto, A. T. Wibowo, and B. Purnama. 2011. "Analisis Metode Occlusion Based Pada Augmented Reality Studi Kasus : Interaksi Dengan Objek Virtual Secara Real Time Menggunakan Gerakan Marker Teknik Informatika / Universitas Surabaya." 1-7.

- W. J. Mekel, S. R. A. Sompie, and B. A. Sugiarto. 2019. "Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu." *Jurnal Teknik Informatika*.
- W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita. 2018. "Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap." *Jurnal String*.
- Wardani, S. 2015. "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR)." *Jurnal Teknologi* 104-111.
- Wicaksono Joko, M Dharmawan, Erwin Azhari, dan Yoannita. n.d. "Penerapan Algoritma Linear Congruent Method Untuk Pengacakan Soal pada Pengenalan Kampus Berbasis Virtual Reality."
- Y. B. Safira, S. W. Purtiningrum. 2022. "Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Ketidaksiplinan Siswa Menggunakan Metode SAW Berbasis Web (Studi Kasus : MA Al-Muddatsiriyah)." *Ikraith-Informatika* 16-23.
- Y. Mulyanto, F. Hamdani, and Hasmawati. 2020. "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa." *J. Inform. Teknol. dan Sains* 69-77.