

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kohar, A., Supriyadi, S., Budiyanto, H., & Kom, M. (2019). *Implementation Of Linear Congruent Method Algorithm In Animal Introduction Education Game Based Augmented Reality*.
- Agus Herlambang, B., Wibowo, S., & Ana Veria Setyawati, V. (2021). Implementasi Algoritma Linear Congruent Method Pada Pengacakan Soal Kuis dalam Aplikasi Mobile Learning Anemia Berbasis Android (MobiliA). *TRANSFORMTIKA*, 18(2), 182–160.
- Aji Prayogi, F., & Istanto, T. (2022). Sistem Informasi Pemasaran Toko Tani Indonesia Center (TTIC) Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Merauke Berbasis Web. *MJRICT: Musamus Journal Of Research Information and Communication Technology*, 4(2), 68–76. <https://ejournal.unmus.ac.id/index.php/mjrict>
- Alexandra, W., Dwi Putra, A., & Puspanigrum, A. S. (2022). A Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Uuntuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(1), 1–24. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Aliyah Aliyah, Nahrin Hartono, & Asrul Azhari Muin. (2024). Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang. *Switch: Jurnal Sains Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 84–100. <https://doi.org/10.62951/switch.v3i1.330>
- Andini, S. A., & Kurniawati, W. (2023). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pesawat Sederhana Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2), 299–306. <https://doi.org/10.62017/jpmi>
- Aransa, D., Sudarmin, V. *, & Pamelasari, S. D. (2014). *Unnes Science Education Journal Pengembangana Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema*

Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP Info Artikel. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>

Ardianto, D., Fadhlullah Toha, P., & Panggayuh, V. (2024a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 5(2), 129–138. <https://doi.org/10.37148/bios.v5i2.125>

Ardianto, D., Fadhlullah Toha, P., & Panggayuh, V. (2024b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 5(2), 129–138. <https://doi.org/10.37148/bios.v5i2.125>

Armia, S. T., Ardian, Z., Kom, S., Eng, M., & Nasri, A. (2021). Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Gedung Kampus Universitas Ubudiyah Indonesia. *Journal of Informatics and Computer Science*, 7(1). <https://developer.vuforia.com/>

Bangun, R., Inventaris, A., Website, B., Kelurahan, P., Titus, B., Kinaswara, A., Rofi'ah Hidayati, N., & Nugrahanti, F. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website pada Kelurahan Bantengan*.

Bina Sarana Informatika Jalan Bunyamin No, U. H., Wetan, S., & Purwokerto Utara, K. (2023). Pengembangan Aplikasi Tamu Wajib Laport di Desa Karangsalam Baturaden Berbasis Android 1 Arif Dwi Saputra, 2 Ragil Wijianto Adhi, 3 Saefudin. In *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal* (Vol. 3, Issue 1). <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijec/>

Bisnis Berbasis E-Commerce, P., Huda, B., & Priyatna, B. (2019). *Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk* (Vol. 1, Issue 2).

Budiasto, J., Tallulembang, T. M., & Yordan Mathius, N. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Pemilihan Tempat Kos Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). *Musamus Journal of Technology & Information (MJTI)*, 03(02), 62–070.

- Cahyono Sri Dwi, Nugrahanti Fatim, & Hendrawan Tommy.A. (2019). *Aplikasi Pemasaran Berbasis Website pada Percetakan Morodadi Komputer Magetan*.
- Dalimunthe Lestari Ayu. (2022). Sistem Informasi E-Learning Di SMA Negeri 1 Rantau Selatan Berbasis Web. *Journal of Student Development Informatics Management*, 1.
- Destiarini, Rahman Abdul, & Sumartayasa Ketut. (2023). Analisa Kualitas Website BPJS Kesehatan Dengan Metode Web Qual 4.0 Dan User Acceptance Testing Di Wilayah Kabupaten Ogan Komering Ulu. *Jurnal Media Informatika*, 19.
- Dewi Fatiha Rita, Rochmawati, & Adrian Monterico. (2020). *Aplikasi Berbasis Web untuk Pengelolaan Penerimaan dan Pengeluaran Kas (Studi Kasus di Istana Salon, Bandung)*. 6.
- Dosen, R. O., Biologi, P., Bina, S., Meulaboh, B., Nasional, J., Peunaga, M.-T., Ujong, C., Meureubo, K., & Aceh, K. (n.d.). *Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Pembelajaran Biologi di SMA 1 Pante Ceureumen Aceh Barat*.
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2). <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Gunawan, R., Maulana Yusuf, A., Nopitasari, L., Stmik, R. 2 J., Kertabumi, N., 62, K., Kulon, K., Karawang, B., Karawang, K., & Barat, J. (2021). *Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android*. 14(1), 47–58. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom>■page47
- Gusdevi, H., Kuswayati, S., Iqbal, M., Fikri, M., Bakar, A., Novianti, N., Ramadan, R., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., & Bandung, T. (2022). *Pengujian White-Box Pada Aplikasi Debt Manager Berbasis Android*. 04.
- Hamdan Romadhon, M., & Yudhistira, Y. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3

- Studi Kasus : CV Kopja Mandiri. In *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban (JSITP)* (Vol. 2, Issue 1). www.journal.peradaban.ac.id
- Harahap, A., & Sucipto, A. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. In *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)* (Vol. 1, Issue 1).
- Hari Utami, F. (2022). Aplikasi Pelayanan Antrian Pasien Menggunakan Metode FCFS Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 341139.
- Haris Munandar, M., & Bangun, B. (2021). Perancangan Sistem Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Pada MTS Islamiyah Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. In *Journal of Student Development Information System (JoSDIS) e-ISSN* (Vol. 1, Issue 1).
- Hermiati Reza, Asnawati, & Kanedi Indra. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MYSQL. *Jurnal Media Informatika*, 17.
- Ilmiah, J., & Grafis, K. (2020). *Pengembangan Desain Website Sebagai Media Informasi dan Promosi (Studi Kasus: PT.Nada Surya Tunggal Kecamatan Pringapus)*. 13(2), 56–66. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel>
- Indriani Riana, Sugiarto Bayu, & Purwanto Agus. (2016). *Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia*.
- Ismail Setiawan. (2022). Komparasi Kinerja Integrated Development Environment (IDE) Dalam Mengeksekusi Perintah Python. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 52–59. <https://doi.org/10.54259/satesi.v2i1.784>
- Joni Kurniawan, W. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(3), 154–159.

- Khesya Nurhaliza. (2021). *Mengenal Flowchart dan Pseudocode Dalam Algoritma dan Pemrograman*.
- Krisdiawan, R. A., Budianto, H., Sutabri, T., & Kurniawan, A. (2022). *Implementasi Algoritma Linear Congruent Method (LCM) Pada Media Pembelajaran Bagian-Bagian Bunga Berbasis Virtual Reality (VR)*. 16. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Latifah, A., Tresnawati, D., & Sanjaya, H. (2022). *Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Tanaman Daun Herbal*. <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Maria Ulfa, I., Lantai, G. B., & Sidodadi Timur, J. (2021). *Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Pengenalan Wayang Kulit Berbasis Android Dengan Implementasi Algoritma Linear Congruent Method* (Vol. 17, Issue 3). <http://journals.usm.ac.id/index.php/jprt/index>
- Maulana, G. G. (2017). Pembelajaran Dasar Algoritma dan Pemrograman Menggunakan El-goritma Berbasis Web. In *Jurnal Teknik Mesin (JTM)* (Vol. 06).
- Maulana, S., & Suryana, T. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Sebagai Simulasi Produk Ubin Kepada Konsumen Toko Bahan Bangunan Berbasis Android*. 3, 20–27.
- Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2023). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 71–77. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1019>
- Nengsi, S., Adawiyah, R., Bantun, S., & Sari, J. Y. (2023). *Sistem Informasi Layanan Rekam Medis pada Rumah Sakit Ibu dan Anak Budi Medika Daerah Kabupaten Kolaka* (Vol. 1, Issue 1).
- Nova Yulia Wardani, K., Samsugi, S., & Damayanti. (2021). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA) Penerapan Augmented Reality*

Sebagai Media Pembelejaran Tumbuhan Bunga Langka di Lindungi (Studi Kasus: Kelas IV SDN 03 Sidodadi).
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>

Noviantoro Agung, Silviana Belinda Amelia, Fitriani Rahmalia Risma, & Permatasari Putri Hanum. (2022). Agung, N., Amelia, B,A., Risma, R,F., Hanum, P,P. (2022) Rancangan dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik dan Science*, 1.

Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*(Vol. 14, Issue 2). www.unity3d.com.

Nurfauziah, H., & Jamaliyah, I. (2022). *Perbandingan Metode Testing Antara Blackbox Dengan Whitebox Pada Sebuah Sistem Informasi*. 8(2).

Nurlaela, L., Dharmalau, A., Nong, D., & Parida, T. (2020). *Rancangan Sistem Informais Inventory Barang Berbasis Web Studi Kasus Pada CV. Limoplast*. 2(5).

Oktavia Rita. (2022). *Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Pembelajaran Biologu di SMA 1 Pante Ceureumen Aceh Barat*.

Oktrilani, R., Delianti, V. I., Fajri, B. R., & Samala, A. D. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Sistem Pernapasan Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA Tingkat SMA. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 79–86. <https://doi.org/10.24036/javit.v3i2.156>

Parno, P., & Prasetyo, A. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Klub Sepak Bola Manchester United Berbasis Android Mobile*. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v7i3>

Pebrian, R., Diana Sholihati, I., Teknologi Komunikasi dan Informatika, F., Nasional Ps Minggu, U., Jakarta Selatan, K., & Khusus Ibukota Jakarta, D.

(2021). *Algoritma Linear Congruent Method dan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Kuis Ketangkasan Berbasis Android*.

Pemesanan Berbasis Web Pada Usaha Sefie, S., Bengkulu, K., Khotami, A., & Zulfiandry, R. (2023). 37 Kampus I: Jl Meranti Raya No.32 Sawah Lebar Kota Bengkulu 38228 Telp. (0736) 22027, Fax. *Jurnal Media Infotama*, 19(1), 341139.

Pengaruh Penggunaan Buku Paket Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. (2016). *Abay Rostika*, 2.

Php, M., Tumini, D. M., & Fitria, M. (2021). Penerapan Metode SCRUM Pada E-Learning STMIK Cikarang. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 6(1). <https://www.simantik.panca-sakti.ac.id>

Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android*.

Priyaangga, B. A., Aji, D. B., Syahroni, M., Aji, N. T. S., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(3), 150. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i3.5343>

Purwanto, A., Saryantono, B., Pendidikan Matematika, S., Bandar Lampung, S., Chairil Anwar, J., Payung, D., Tj Karang Pusat, K., & Bandar Lampung, K. (2020). Penerapan Pemberian Latihan Soal-Soal Kontekstual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. In *Hipotenusa Journal of Research Mathematics Education* (Vol. 3, Issue 2).

Putra, M. G. L., & Octantia, H. (2021). Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Gamification (Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi Kalimantan). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(3), 571–578. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021834368>

- Rapi, M., Aulia, R., & Usman, A. (2019). *Rancangan Gedung Serbaguna Universitas Harapan Fakultas Teknik dan Komputer Sebagai Media Promosi Kampus Berbasis Animasi 3D*.
- Rarasati, D. B., & Widjaja, E. (2023). Perancangan Kuis Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1).
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan PKL Siswa (Studi Kasus SMK N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 26. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Sabir, F. M. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality(AR). *JTRISTE*, 9(1), 132–142.
- Said, S., Program, D., Ekonomi, S. P., & Bima, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2).
- Sanjaya, D., Abdurachman, H., Wicaksono, A. A., & Masya, F. (2021). Sistem Informasi Pengendalian Asset Kendaraan di Perusahaan Transportasi. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 6(1), 24–32. <https://doi.org/10.36341/rabit.v6i1.1544>
- Saokani, U., Irfan, M., Maylawati, D. S., Abidin, R. J., Taufik, I., & Hay's, R. N. (2023). Comparison of the Fisher-Yates Shuffle and the Linear Congruent Algorithm for Randomizing Questions in Nahwu Learning Multimedia. *Khazanah Journal of Religion and Technology*, 1(1), 10–14. <https://doi.org/10.15575/kjrt.v1i1.159>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>

- Sari Siregar, N., Julianto, A., Ismunandar, A., & Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Quraniyah Manna Bengkulu Selatan, S. (2022). *Dampak Perubahan Kurikulum terhadap Buku Paket Bahasa Indonesia sebagai Kebijakan Pendidikan*. <http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>
- Setiawan, A., Fauzi Makarim, M., Fathoni Andi Rafif, R., & Haryo Sulaksono, D. (2022). Sistem Informasi Total Penjualan SPBU Berbasis Web. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.31284/p.semtik.2022-1.2491>
- Sofi, N., & Dharmawan, R. (2022). Perancangan Aplikasi Bengkel CSM Berbasis Android Menggunakan Framework Flutter (Bahasa Dart). *JTS*, 1(2).
- Sumartni, & Minarni. (2018). *Sistem Informasi Pencairan Replace Pada PT.Total Nusantara Transport Berbasis Desktop*.
- To Suli, K. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (STUDI KASUS DESA WALENRANG). In *Jurnal Ilmiah Information Technology* (Vol. 13).
- Utomo, A., Sutanto, Y., Tiningrum, E., & Susilowati, E. M. (2020). Pengujian Aplikasi Transaksi Perdagangan Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Bisnis Terapan*, 4(2), 133–140. <https://doi.org/10.24123/jbt.v4i2.2170>
- Wahyuni Sri, Tasril Viridya, & Prayoga. J. (2022). *Desain Aplikasi Game Edukasi Pada Siswa Kelas 2 SD NEGERI 024777 Binjai*. 16.
- Winanjar Jajang, & Susanti Deffy. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Desa Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL*.