

Daftar Pustaka

- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.
- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Jurnal, CBIS, Volume 3, No 2: 79
- Afrie Setiawan, 20 Aplikasi Mikrokontroler ATMega 8535 & ATMega 16. Yogyakarta: Andi, 2011.
- Ahmad. 2018. Identifikasi Filum Mollusca (Gastropoda) Di Peraira Palipi Soreang Kecamatan Banggae Kabupaten Majene. Jurnal. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
- Akhmad Dharma Kasman. 2015. Trik Kolaborasi Android dengan PHP & MySQL. Jogjakarta: Loko Media
- Astuti, D. P., & Sulastris, E., 2019. Universitas Muhammadiyah Purworejo Peningkatan Pengetahuan Kehamilan , Persalinan Dan Nifas Yang Sehat Melalui Kelas Ibu Hamil Increasing Knowledge Of Pregnancy , Labor And Postpartum The 9 th University Research Colloquium 2019 Universitas Muhammadiyah Pu. 7– 10
- Jogiyanto. 2013. Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis. Andi Offset. Yogyakarta
- Blender, Definisi Blender [online]. Tersedia di: <http://www.blender.org>
- Danang Wahyu, Defri Kurniawan, and Yani Parti Astuti. 2018. “Teknik Pengujian Perangkat Lunak Dalam Evaluasi Sistem Layanan Mandiri Pemantauan Haji

- Pada Kementerian Agama Provinsi Jawa Tengah.” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 9(2):731–46
- Endang Cahya Permana, “Pengujian UAT”, 2017. [online]
<https://endangcahyapermana.wordpress.com/2017/03/14/pengujian-uatuser-acceptance-test/>
- Ferdinand Fictor & Ariebowo Moekti. 2007. *Praktis Belajar Biologi*. Jakarta: visindo Media Persada.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Grahn, I. (2017) ‘The Vuforia SDK and Unity3D Game Engine’, Department of Computer and Information Science, pp. 1–42.
- Indrajani, 2015, *Database Design*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Kani. 2020. *Algoritma dan Pemograman*. Tangerang Selatan : Penerbit Universitas Terbuka
- Kusumawati, Arie, Nuraini Purwandari, and Ester Lumba. "Model Pembelajaran Mind Mapping Menggunakan Microsoft Visio 2007 bagi Guru-Guru SDIT Al-Kautsar Cikarang." *Jurnal Karya untuk Masyarakat (JKuM)* 2.1 (2021): 26-37.
- Made Mahendra, Ida Bagus. 2016. Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia SDK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*. Vol. 9, NO. 1

- Maulani, Giandari, Devi Septiani, and Putri Noer Fauziyah Sahara. "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Fasilitas Maintenance Pada Pt. Pln (Persero) Tangerang." *ICIT J* 4.2 (2018): 156-167.
- Meza Silvana, Dkk. 2015. Analisis Proses Bisnis Sistem Pembuatan Surat Perintah Perjalanan Dinas Kantor Regional II PT.Pos Indonesia. *TEKNOSI*, Vol. 01, No. 01.
- Munir, Rinaldi. 2015. Algoritma dan Pemrograman Dalam Bahasa Pascal, C, dan C++. Bandung:Informatika.
- N, Sora. 2017. Pengertian Pariwisata dan Jenisnya.
- Nugroho H, Purnomo, Sumardi I. 2006. Struktur dan Perkembangan Tumbuhan. Jakarta: Penebar Swadaya
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan*, I(1), 24-44.
- P. Ririn, A. Sri Endang, and A. Royana, "Penerapan Metode Rational Unified Process (RUP) Dalam Pengembangan Sistem Informasi Medical Check Up Pada Citra Medical Centre," Univ. Mataram, 2020.
- Purwono, Joni: Sri Yutmini dan Sri Anitah. 2014. Penggunaan Media AudioVisual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNS*, Vol.2, No.2: 127 – 144.
- Rahmat Sulaiman. 2017. "Peranan Dan Perencanaan Teknologi Informasi Dalam Perusahaan." *Jurnal Warta*, no. April: 4.

- Riskawati, R., Pratama, Z., Munandar, M. H., & Bangun, B. (2021). Perancangan Sistem Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Pada MTS Islamiyah Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 1(1), 18-27.
- S. A. Helmers, Step by Step Microsoft Visio 2013, United States of America: Microsoft, 2013.
- Saputra, R.A., & Asdar.(2021). Pengenalan Pola Huruf Arab Dengan Metode Backpropagation. *Proceeding Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK)*, 5, 424-427.
- Saragih, Richy Rotuahta. "Pemrograman dan bahasa Pemrograman." *STMIK-STIE Mikroskil* (2016): 1-91.
- Siahaan, D. 2012. Analisis kebutuhan dalam rekayasa perangkat lunak. Yogyakarta: Andi.
- Sihombing, Volvo, and Gomal Juni Yanris. "Penerapan Aplikasi Dalam Mengolah Aset Desa (Studi Kasus: Kepenghuluan Sri Kayangan)." *Jurnal Mantik Penusa* 4.1 (2020): 12-15.
- Sitanggang, R., Dachi, T. U., & Manurung, I. H. (2022). Rancang bangun sistem penjualan tanaman hias berbasis web menggunakan php dan mysql. *JURNAL TEKNOLOGI KESEHATAN DAN ILMU SOSIAL (TEKESNOS)*, 4(1), 84-90.
- Suwardi, Masni Erika Firmiana, dan Rohayati. 2014. Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*. Vol. 2, No. 4. Hal. 297-305.

Tomoyud S Waruwu, Kristina Telaumbanua. 2016. "Kombinasi Algoritma OTP dan Algoritma BBS dalam Pengamanan File", Mikroskill. Medan

Wiguna, R. Dimas Yusuf. "Pengenalalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 3.1 (2019): 396-402.