

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. A. Tirta and S. Supryadi, "Rancang Bangun Augmented Reality Untuk Pengenalan Teknik Dasar Olahraga Kasti Menggunakan Metode Sobel Berbasis Android ( SD Negeri 1 Ciporang )".
- [2] R. A. K. S. G. S. Arip Rahman Maulana, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Augmented Reality Rotasi dan," *Digital Transformation Technology (Digitech)*, pp. 285-295, 2024.
- [3] T. A, Buku ajar renang dan keselamatan di air, 2021.
- [4] P. Ririn, R. Afwani and A. Sri Endang, "PENERAPAN METODE RATIONAL UNIFIED PROCESS (RUP) DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MEDICAL CHECK UP PADA CITRA MEDICAL CENTRE," *JTIKA*, vol. 2, 2020.
- [5] Y. Nurhayati, "Implementasi algoritma fisher yates shuffle pada game pengenalan buah daerah indonesia," *J. BUFFER Inform*, 2019.
- [6] I. A. H. & A. Gunawan, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sparepart Motor Pada Bengkel Vinensi Motor Berbasis Web," *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 2020.

- [7] N. R. U. & M. P. Lutfiani, "Peran Inkubator Bisnis dalam Membangun Startup pada Perguruan Tinggi," *Jurnal Penelitian Ekonomi dan Bisnis*, pp. 77-89, 2020.
- [8] A. W. H. W. Rio Priantama, "IMPLEMENTASI ALGORITMA FAST (FEATURES FROM ACCELERATED SEGMENT TEST) CORNER DETECTION UNTUK PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL KABUPATEN KUNINGAN BERBASIS AUGMENTED REALITY," *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, vol. 15, pp. 81-92, 2021.
- [9] A. F. F. & K. R. T. Maulana, "Penerapan Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Penerimaan Forum Studi Mahasiswa Informatika Universitas Nasional," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform., 2020*.
- [10] N. S. a. F. Rozi, "Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," *Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform., 2018*.
- [11] H. M. M. & S. B. Hertiwi, "Aplikasi penjualan motor bekas berbasis Android pada Showroom Depot Jaya Motor di Kota Palopo," *SmartAI: Buletin Artificial Intelligence*, pp. 81-87, 2022.
- [12] H. Mulyono, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Pakaian Muslim Berbasis Web Pada Toko Hidayatullah Jambi," *Manaj. Sist. Inf, 2020*.

- [13] I. K. S. a. W. J. P. W. Kosasih, "Perancangan Sistem Informasi Perawatan Mesin Menggunakan Pendekatan Analisis Berorientasi Objek," *J. Ilm. Tek. Ind.*, 2019.
- [14] D. P. S. T. G. K. a. A. S. M. L. L. Yeremia, "Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa," *J. Tek. Inform.*, 2019.
- [15] N. S. A. I. P. O. N. a. S. A. T. Hadi, "Game Edukasi Mengenal Mata Uang Indonesia ‘ Rupiah ’ Untuk Pengetahuan Dasar Anak-Anak Berbasis Android," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, 2021.
- [16] B. N. S. B. S. T. Zebua, "Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*.
- [17] Y. S. M. S. W. N. Cholifah, "Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap," *Jurnal String*, 2018.
- [18] W. U. G. D. P. Utama, "E-CRM Dengan Metodologi Fast (Framework For The Application Of System Technique) Sebagai Upaya Peningkatan Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan: Studi Kasus UKM U-ME Online," *Jurnal TELEMATIKA MKOM*, pp. 1-8, 2018.
- [19] R. Priantama, "Implementasi Algoritma Sift Pada Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Berbasis Augmented Reality Melalui Android," vol. 6, pp. 1-23, 2020.

- [20] H. P. B., D. R and M. H., "Buku Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Kisah Sahabat Nabi Dengan Pemanfaatan Augmented Reality," *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 3, pp. 22-29, 2018.
- [21] D. Nurudin, T. Sugiharto and a. R. Priantama, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Animalia Coelenterata Berbasis Augmented Reality Menggunakan Algoritma Sift," *Nuansa Informatika*, vol. 15, pp. 106-118, 2021.
- [22] E. R and M. Fauzan, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Laboratorium Kimia Menggunakan Algoritma Sift," pp. 1-5, 2015.
- [23] Y. Y, D. S and H. W, "Pemanfaatan Scale Invariant Feature Transform Berbasis Saliency untuk Klasifikasi Sel Darah Putih," *Jurnal Teknik Informatika & Sistem Informasi*, vol. 7, pp. 498-507, 2021.
- [24] T. S. A. W. Sinta Indriani, "Rancang Bangun Aplikasi Pengacakan Soal Pengenalan Tumbuhan Berdasarkan Habitatnya Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle," 2024.
- [25] N. K. Y. S. Muhammad Akram, "Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada," *InComTech: Jurnal Telekomunikasi dan Komputer*, pp. 147-156 , 2020.

- [26] F. B. R. Dewi Mawarni Santika, "Algoritma Fisher Yates Pada Aplikasi Pembelajaran Teknik," *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, pp. 789-796, 2023.
- [27] A. I. G. Asep Inang, "Algoritma Fisher-Yates Pada Game Edukasi Aksara Sunda Cacarakan," *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, vol. 3, no. 2, pp. 58-65, 2021.
- [28] A. Noviantoro, A. B. Silviana, R. R. Fitriani, and H. P. Permatasari, "Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web," *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 88–103, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.108.