

DAFTAR PUSTAKA

References

- [1] S. Lestari, “PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI,” vol. 2, no. 2, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- [2] N. M. Ratminingsih, I. G. Budasi, and W. D. A. Kurnia, “Local culture-based storybook and its effect on reading competence,” *International Journal of Instruction*, vol. 13, no. 2, pp. 253–268, 2020, doi: 10.29333/iji.2020.13218a.
- [3] E. Nur Romadhon, hengky Anra, and H. Sasty pratiwi, “Penerapan Augmented Reality Berbasis android Sebagai Media Pembelajaran Sel Penyusun Jaringan pada Sistem Gerak dalam Mata Pelajaran Biologi (SMA Negeri 7 Pontianak),” 2017.
- [4] “Implementation of the Fisher Yates Shuffle Algorithm in Medical Equipment Learning Applications with Augmented Reality Technology,” *Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering*, vol. 3, no. 2, Sep. 2022, doi: 10.30596/jcositte.v3i2.11657.
- [5] A. N. Farizah and M. Astiningrum, “RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK MENGGUNAKAN TEKNOLOGI KINECT.”
- [6] P. Mariani and A. Witanti, “Implementasi Algoritma Fisher-Yates Terhadap Permutasi Acak Pada Soal Test,” 2023.
- [7] P. Ramdani, E. W. Hidayat, and R. N. Shofa, “PENGENALAN ANATOMI TUBUH MANUSIA BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK LABORATORIUM BIOLOGI,” *Jurnal Siliwangi*, vol. 5, no. 2, 2019.
- [8] H. Abdul Gani *et al.*, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Mikrokontroller Berbasis Augmented Reality (AR),” *Journal Of Electrical Engineering (Joule)*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [9] Y. K. Sudira and R. Rachman, “APLIKASI TOUR GUIDE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (STUDI KASUS KEBUN BINATANG BANDUNG),” 2021. [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- [10] E. Sasmita Susanto, F. Hamdani, F. Nuryansah, and N. Oper, “PENGEMBANGAN APLIKASI SMART-BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK BERBASIS AUGMENTED REALITY,” 2022. [Online]. Available: <https://scholar.google.com>.

- [11] Brian Mikhael Tanrio and Arya Sanjaya, “Prototipe Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Lokasi Sebagai Media Promosi Penjualan Rumah,” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 352–363, Jul. 2023, doi: 10.51454/decode.v3i2.215.
- [12] A. Santoso and W. Gunawan, “IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE DAN FUZZY TSUKAMOTO PADA APLIKASI PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR BERBASIS ANDROID,” vol. 2, no. 1, 2021.
- [13] Y. Nurhayati, S. Maesyaroh, S. G. Supartman, E. Darmawan, and E. Herlina, “Implementation of the fisher yates shuffle algorithm in the randomization of department recommendation examinations at PMB FKOM UNIKU,” in *Journal of Physics: Conference Series*, IOP Publishing Ltd, Jun. 2021. doi: 10.1088/1742-6596/1933/1/012008.
- [14] A. Safitri, F. S. Putri, H. Fauziyyah, and P. Prihantini, “Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Penerapan Kurikulum 2013,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5296–5304, Oct. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1631.
- [15] O. M. Febriani, A. S. Putra, and R. P. Prayogie, “Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian 2020 IBI DARMAJAYA Bandar Lampung,” 2020.
- [16] V. Asih, A. Saputra, and R. T. Subagio, “PENERAPAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE UNTUK APLIKASI UJIAN BERBASIS ANDROID,” 2020.
- [17] A. Rauf and A. T. Prastowo, “RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM INFORMASI REPOSITORY LAPORAN PKL SISWA (STUDI KASUS SMK N 1 TERBANGGI BESAR),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 3, p. 26, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [18] “5_Penerapan Augmented Reality Berbasis android Sebagai Media Pembelajaran Sel Penyusun Jaringan pada Sistem Gerak dalam Mata Pelajaran Biologi (SMA Negeri 7 Pontianak)”.
- [19] R. A. Krestianti, “APLIKASI PENGENALAN ANGKA KANJI DENGAN AUGMENTED REALITY METODE MARKER BASED TRACKING,” *JTS*, vol. 1, no. 2.
- [20] M. Arifin and M. Fahrizal, “PENGENALAN JENIS-JENIS FAUNA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE AR (AUGMENTED REALITY).”
- [21] A. Fauzan, “Peran Penting Sensor dan Aktuoator Dalam Biomedik Serta Perancangan Elektromiografi (EMG) Untuk Mendeteksi Aktivitas Listrik Pada Otot Manusia”.
- [22] M. M. Drs, M. Kes, A. Program, S. Pendidikan, J. Kesehatan, and R. Jurusan, “KONTRAKSI OTOT SKELET,” 2017.
- [23] W. Windane, “E-COMMERCE TOKO FISAGO.CO BERBASIS ANDROID,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 2, no. 3, pp. 285–303, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>

- [24] T. S. Girsang, I. G. S. Astawa, and I. G. N. A. C. Putra, “PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI AKSARA SIMALUNGUN BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA BELAJAR AKSARA SIMALUNGUN.”
- [25] Y. Efendi, Mk. Mia Hariyani, Sp. Sodikin, and Mp. Syifa Faridah, “MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA.”
- [26] D. Pujiyanto *et al.*, “RANCANG BANGUN APLIKASI PENGEPUK GETAH KARET DI KABUPATEN OGAN KOMERING ULU BERBASIS ANDROID,” 2022.
- [27] “Implementation of the Fisher Yates Shuffle Algorithm in Medical Equipment Learning Applications with Augmented Reality Technology,” *Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering*, vol. 3, no. 2, Sep. 2022, doi: 10.30596/jcositte.v3i2.11657.
- [28] S. E. Sukmana, D. T. Adi, and H. Pradibta, “Game Platformer Berbasis Fuzzy-Fisher Yates Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Sekolah Dasar,” *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 12, no. 1, pp. 60–66, Mar. 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i1.12310.
- [29] Supriyanto, B. Priangga, and Yoannita, “Penerapan Algoritme Fisher-Yates pada Edugame Guess Caculation Berbasis Android”, Accessed: Mar. 17, 2024. [Online]. Available: https://core.ac.uk/display/35318918?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1
- [30] M. Riziq *et al.*, “Menggali Bahasa Pemrograman Populer: Karakteristik Utama dan Penggunaan yang Luas,” 2023. [Online]. Available: <https://pypl.github.io/PYPL.html>
- [31] *Pemrograman Bahasa C#*. 2022.
- [32] D. Fitrado, U. Laili Yuhana, and H. Fabroyir, “Rancang Bangun Modul Materi pada Sistem Pembelajaran Berbasis Permainan ‘GeoMyITS’ untuk Pelajaran Matematika Geometri Kelas 4 SD Menggunakan Unity,” *JURNAL TEKNIK ITS*, vol. 10, no. 2, 2021.
- [33] B.Kalengkongan. Yerikho, V. Tulenan, and S. D.E. Paturusi, “Rancang Bangun Game Action 3D Pengenalan Sejarah Perang Benteng Otanaha,” 2022.
- [34] Z. 1 Jhonny and S. N. Hadiwinata, “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Penjualan Kopi Pada Coffee Shop Konamu Menggunakan Sistem Point Of Sale,” vol. 8, no. 2, 2024, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v8i2.
- [35] K. To Suli, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS DESA WALENRANG),” 2023.
- [36] · Book, “RELATIONAL DATABASE MANAGEMENT SYSTEM (RDBMS),” 2020. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/344806128>

- [37] A. ; Valente and E. Marchetti, “Development of a Rich Picture editor: a user-centered approach,” APA, 2010. [Online]. Available: http://www.iariajournals.org/intelligent_systems/tocv3n34.html
- [38] D. Ajeng, A. Widayanti, and I. Yuniar, “Aplikasi Keuangan Usaha Kecil Menengah : Modul Manajemen Kas (Studi Kasus di Polubi Snack, Bogor),” 2023.
- [39] Kus Indrani Listyoningrum, Danise Yunaini Fenida, and Nurhasan Hamidi, “Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan,” *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 4, pp. 100–112, Nov. 2023, doi: 10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552.
- [40] A. Zalukhu *et al.*, “PERANGKAT LUNAK APLIKASI PEMBELAJARAN FLOWCHART,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, vol. 4, no. 1, 2023.
- [41] Indah Nurlita and Reni Anggraini, “Analysis and Design of Incoming and Outgoing Cash Accounting Information Systems at Kilometer 28 Laundry using the Pieces and Waterfall Methods with Unified Modeling Language (Uml) Tools,” *Formosa Journal of Applied Sciences*, vol. 2, no. 6, pp. 1065–1090, Jun. 2023, doi: 10.55927/fjas.v2i6.4411.
- [42] J. Perintis *et al.*, “PROSIDING SEMINAR ILMIAH SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI Pusat Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (P4M) STMIK Dipanegara Makassar,” 2020.
- [43] A. Gunawan, “Program Animasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 (Studi Kasus : SD Swasta Sri Pinang),” *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)* , vol. 2, no. 1, 2022.
- [44] N. Hidayah, F. Putri Damayanti, I. Nuril Hidayah, K. Ainiyah, J. Nur Fadila, and F. Nugroho, “Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender,” 2020.
- [45] H. Pradibta, J. Teknologi, I. Politeknik, and N. M. Malang, “MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS AUGMENTED REALITY Anugrah Nur Rahmanto Nanda Firmansyah.”
- [46] A. Inawati and D. Puspasari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya.” [Online]. Available: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- [47] R. Roedavan, A. Pratondo, R. K. Utoro, and A. P. Sujana, “Zetcil: Game Mechanic Framework for Unity Game Engine,” *IJAIT (International Journal of Applied Information Technology)*, p. 96, Jul. 2020, doi: 10.25124/ijait.v3i02.2779.
- [48] D. A. Haris, C. Lim, J. Wirawan, and M. Pramudita, “WORKSHOP DAN KOMPETISI AUGMENTED REALITY DENGAN VUFORIA UNTUK SMA/SMK DI JAKARTA DAN SEKITARNYA,” *Jurnal Serina Abdimas*, vol. 1, no. 1, pp. 218–224, Feb. 2023, doi: 10.24912/jsa.v1i1.23856.

- [49] W. Joni Kurniawan, “Sistem E-Learning Do’a dan Iqro’ dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas,” *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, vol. 1, no. 3, pp. 154–159, 2019.
- [50] J. Firnando, B. Franko, S. Pratama Tanzil, N. Wilyanto, H. Christianto Tan, and E. M. Hartati Kom, “Pembuatan Website Menggunakan Visual Studio Code di SMA Xaverius 3 Palembang.”
- [51] U. Kalsum Siregar, T. Arbaim Sitakar, S. Haramain, Z. Nur Salamah Lubis, U. Nadhirah, and F. Sains dan Teknologi, “Pengembangan database Management system menggunakan My SQL,” 2024.
- [52] H. Nurfauziah and I. Jamaliyah, “PERBANDINGAN METODE TESTING ANTARA BLACKBOX DENGAN WHITEBOX PADA SEBUAH SISTEM INFORMASI,” vol. 8, no. 2, 2022.
- [53] A. C. Praniffa, A. Syahri, F. Sandes, U. Fariha, Q. A. Giansyah, and M. L. Hamzah, “PENGUJIAN BLACK BOX DAN WHITE BOX SISTEM INFORMASI PARKIR BERBASIS WEB BLACK BOX AND WHITE BOX TESTING OF WEB-BASED PARKING INFORMATION SYSTEM.”
- [54] A. Fahrezi, F. N. Salam, G. M. Ibrahim, R. R. Syaiful, and A. Saifudin, “Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia.” [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [55] I. A. M. S. B. Judith Bryan L Sie, “PENGUJIAN WHITE BOX TESTING TERHADAP WEBSITE ROOM MENGGUNAKAN TEKNIK BASIS PATH,” *Jurnal KHARISMA Tech*, vol. 17, 2022.
- [56] H. Gusdevi *et al.*, “PENGUJIAN WHITE-BOX PADA APLIKASI DEBT MANAGER BERBASIS ANDROID,” vol. 04, 2022.
- [57] 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.
- [58] I. Wahyudi and F. Alameka, “ANALISIS BLACKBOX TESTING DAN USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI SOLUSIMEDSOSKU,” *Jurnal Teknosains Kodepena /*, vol. 04, pp. 1–9, 2023.
- [59] T. Menora, C. H. Primasari, Y. P. Wibisono, T. A. P. Sidhi, D. B. Setyohadi, and M. Cininta, “Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality,” 2023.