DAFTAR PUSTAKA

Akbar Fadillah, M., Zakky Muttaqin, F., & Milly Van Barry Marbun, A. (2016a). *USAHA BERSAMA SYARI'AH AT-TAHWIL KOTA TANGERANG*. 6–7.

Akbar Fadillah, M., Zakky Muttaqin, F., & Milly Van Barry Marbun, A. (2016b). *USAHA BERSAMA SYARI'AH AT-TAHWIL KOTA TANGERANG*. 6–7.

Alfiana, I., & Purbawanto, D. S. (n.d.). Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia dengan Pemanfaatan Augmented Reality Berbasis Android. *Edu Elektrika Journal*, *10*(2).

Anwar, A. (2014). A Review of RUP (Rational Unified Process). In *Ashraf Anwar International Journal of Software Engineering (IJSE)* (Issue 5).

Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* (Vol. 6). http://www.cs.unc.edu/~azumaW:

Conte, K. P., & Davidson, S. (2020). Using a "rich picture" to facilitate systems thinking in research coproduction. *Health Research Policy and Systems*, *18*(1). https://doi.org/10.1186/s12961-019-0514-2

Dika Pratama, S., & Noviarsyah Dadaprawira, M. (2023). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, *6*(2), 560–569. https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index

Fauzi Siregar, H., & Sari, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Simpan Pinjam Uang Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Asahan Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi*, *2*(1).

G. G. Maulana, "Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web,." (n.d.).

Hamas, M., & Imaduddin, Z. (2019). PENGEMBANGAN SISTEM JUAL BELI BAHAN POKOK PETANI BERBASIS APLIKASI MOBILE. *Jurnal Informatika Terpadu*, *5*(2), 49–55. https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT

Jimmy+11-20. (n.d.).

Juansyah, A. (2015). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED-GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID*.

Kafilahudin, F. A., & Akbar, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, *3*(1), 31–40. https://doi.org/10.56211/sudo.v3i1.469

Kanade, T., & Lucas, B. D. (n.d.). *An Iterative Image Registration Technique with an Application to Stereo Vision (IJCAI) An Iterative Image Registration Technique with an Application to Stereo Vision*. https://www.researchgate.net/publication/215458777

Kedokteran Hewan, F. (n.d.). *SISTEM RESPIRASI HEWAN OLEH : LUH GDE SRI SURYA HERYANI*.

Maitsa, E., Kom, S., Sugiharto, T., Eng, M., Nurhayati, Y., & Kom, M. (n.d.-a). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN GEDUNG BERSEJARAH DI KAB. KUNINGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA LUCAS KANADE*. https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer

Maitsa, E., Kom, S., Sugiharto, T., Eng, M., Nurhayati, Y., & Kom, M. (n.d.-b). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN GEDUNG BERSEJARAH DI KAB. KUNINGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA LUCAS KANADE*. https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer

PANDUAN BERGAMBAR IDENTIFIKASI AMFIBI JAWA BARAT. (n.d.).

Pernapasan, S., Meningkatkan, H. U., & Yahya, R. U. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF*.

Prabowo, D. A., Abdullah, D., & Manik, A. (2018). DETEKSI DAN PERHITUNGAN OBJEK BERDASARKAN WARNA MENGGUNAKAN COLOR OBJECT TRACKING. In *Jurnal Pseudocode* (Issue 2). www.ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode

Rizal, C. (2020a). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TRYOUT UJIAN NASIONAL BERBASIS WEB. *ALGORITMA : JURNAL ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA*, *4*(1), 1. https://doi.org/10.30829/algoritma.v4i1.7231

Rizal, C. (2020b). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TRYOUT UJIAN NASIONAL BERBASIS WEB. *ALGORITMA : JURNAL ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA*, *4*(1), 1. https://doi.org/10.30829/algoritma.v4i1.7231

Saefudin, M., & Sudjiran, S. (n.d.). *PENERAPAN PERANGKAT LUNAK UNITY DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI GAME DUA DIMENSI BERBASIS ANDROID*.

Software Engineering: A Practitioner's Approach. (n.d.). www.mhhe.com/pressman.

Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, *8*(1), 22. https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832

Suharyanto, E., Kom, M., Program, S., & Sistem, I. (n.d.). PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS ANDROID DENGAN METODE RAD. *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, 2022.

Suprapti, D., Kamisutara, M., & Artaya, P. (n.d.). *Analisa Pengujian Informasi Penjualan menggunakan Metode White Box Seminar Nasional Ilmu Terapan (SNITER) 2017-Universitas Widya Kartika*.

Yani, A., & Said, S. (2015). *KEANEKARAGAMAN JENIS AMFIBI ORDO ANURA DI KAWASAN HUTAN LINDUNG GUNUNG SEMAHUNG KECAMATAN SENGAH TEMILA KABUPATEN LANDAK KALIMANTAN BARAT Species Amphibians Diversity Ordo Anura in Gunung Semahung Protected Forest Areas Sengah Temila District Landak Regency In West Kalimantan Barat* (Vol. 3, Issue 1).

Yusuf, M., Gunaryati, A., Teknologi Komunikasi dan Informatika, F., Nasional Ps Minggu, U., Jakarta Selatan, K., & Khusus Ibukota Jakarta, D. (n.d.-a). *TEKNOLOGI MIXED REALITY PADA APLIKASI TUNTUNAN SHALAT MAGHRIB MENGGUNAKAN ALGORITMA FAST CORNER DETECTION DAN LUCAS KANADE*.

Yusuf, M., Gunaryati, A., Teknologi Komunikasi dan Informatika, F., Nasional Ps Minggu, U., Jakarta Selatan, K., & Khusus Ibukota Jakarta, D. (n.d.-b). *TEKNOLOGI MIXED REALITY PADA APLIKASI TUNTUNAN SHALAT MAGHRIB MENGGUNAKAN ALGORITMA FAST CORNER DETECTION DAN LUCAS KANADE*.

Zalukhu, A., Purba, S., Darma, D., Zalukhu[1], A., Purba[2], S., Darma[3], D., Teknik Informatika, M., & Industri, F. T. (2023). PERANGKAT LUNAK APLIKASI PEMBELAJARAN FLOWCHART. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Industri*, *4*(1).