

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Alfitriani, W. A. Maula, and A. Hadiapurwa, "Penggunaan Media *AUGMENTED REALITY* dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi," 2021.
- [2] A. Maritsa, U. Hanifah Salsabila, M. Wafiq, P. Rahma Anindya, and M. Azhar Ma'shum, "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, vol. 18, no. 2, pp. 91–100, Dec. 2021, doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- [3] I. Mustaqim, "PEMANFAATAN *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2016.
- [4] F. Dwi Mukti, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* (AR) DI KELAS V MI WAHID HASYIM."
- [5] R. A. Krisdiawan, R. Priantama, and E. Praramdani, "Media Edukasi Biota Laut Berbasis *AUGMENTED REALITY* Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma *Fast Corner Detection*," *Digital Transformation Technology (Digitech) | e*, vol. 3, no. 1, 2023, doi: 10.47709/digitech.v3i1.2341.
- [6] I. Mustaqim, M. I. Azhar, and A. S. Srimurdianti, "Aplikasi Media Pembelajaran Biologi Sistem Saraf Pusat Menggunakan *Augmented Reality*," *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, vol. 4, no. 1, pp. 1–1, 2018.
- [7] M. Zaky Taufiq, T. Suryanto, N. Firdyanti, and N. Fadillah, "Penerapan Teknologi *AUGMENTED REALITY* Pada Pembelajaran Sistem Saraf Bagian Otak," *ELIT JOURNAL Electrotechnics And Information Technology*, vol. 3, no. 2, p. 48, Oct. 2022.

- [8] A. A. Karim and E. F. Nasser, "Improvement of Corner Detection Algorithms (Harris, FAST and SUSAN) Based on Reduction of Features Space and Complexity Time," *Engineering and Technology Journal*, vol. 35, no. 2, pp. 112–118, 2017.
- [9] M. Alda, "Pengembangan Aplikasi Pengolahan Data Siswa Berbasis Android Menggunakan Metode Prototyping," *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, vol. 13, no. 1, pp. 11–23, Jan. 2023, doi: 10.34010/jamika.v13i1.8216.
- [10] R. Priantama, A. Wahyudin, and H. Wibowo, "IMPLEMENTASI ALGORITMA FAST (FEATURES FROM ACCELERATED SEGMENT TEST) CORNER DETECTOR UNTUK PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL KABUPATEN KUNINGAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY*," vol. 15, no. 1, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- [11] A. Arief Mohajerani, Fauziah, and A. Gunaryati, "Algoritma FCD dan NFT Pada Sistem Pencernaan Berbasis AR Menggunakan Single Marker," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [12] Muh. R. P. Makale, E. F. Mokodongan, and N. N. Abdul, "SEKOLAH MENENGAH ATAS ISLAM TERPADU KOTA GORONTALO," *JAMBURA Journal of Architecture*, vol. 3, no. 1, p. 2021.
- [13] Zuleha, "PENENTUAN JURUSAN SEKOLAH MENENGAH ATAS MENGGUNAKAN METODE K-NEAREST NEIGHBOR CLASSIFIER PADA SMAN 2 SINGINGI," *Jupersatek (jurnal perencanaan, sains, teknologi dan komputer)*, vol. 3, no. 1, pp. 199–206, 2020.
- [14] "Ensiklopedia Dunia." Accessed: Apr. 22, 2024.

[Online]. Available:

[https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/SMA\\_Negeri\\_1\\_Kuningan](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/SMA_Negeri_1_Kuningan)

- [15] A. Surahman, A. Tri Prastowo, and L. Ashari Aziz, “RANCANG ALAT KEAMANAN SEPEDA MOTOR HONDA BEAT BERBASIS SIM GSM MENGGUNAKAN METODE RANCANG BANGUN,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Tertanam*, vol. 03, no. 01, pp. 17–24, 2022.
- [16] Y. Mulyanto, F. Handani, and Hasmawati, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO OMG BERBASIS WEB DI KECAMATAN EMPANG KABUPATEN SUMBAWA,” *JINTEKS*, vol. 2, no. 1, pp. 69–77, Feb. 2020.
- [17] A. Surahmat, “RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM PENJUALAN PADA PERCETAKAN CUBIC ART,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 1, pp. 81–86, Feb. 2023.
- [18] Yulisman and E. Sabna, “APLIKASI REGISTER BELANJA TIDAK LANGSUNG BERBASIS WEB PADA SATUAN KERJA PENGELOLA KEUANGAN DAERAH (SKPKD) KOTA PEKANBARU,” *JIK*, vol. 9, no. 1, pp. 35–45, 2020, [Online]. Available: <http://jik.htp.ac.id>
- [19] S. A. Singgih, “SISTEM SARAF SEBAGAI SISTEM PENGENDALI TUBUH,” Jakarta.
- [20] N. Wahyudi, R. A. Harianto, and E. Setyadi, “AUGMENTED REALITY Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode *Fast Corner Detection*,” *JOURNAL OF INTELLIGENT SYSTEMS AND COMPUTATION*, pp. 9–18.
- [21] M. Arifin and M. Fahrizal, “PENGENALAN JENIS-JENIS FAUNA SEBAGAI

MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE AR (*AUGMENTED REALITY*),” *Portaldata.org*, vol. 6, no. 1, pp. 2021–2022.

- [22] E. Budiman, *BELAJAR DASAR ALGORITMA & PEMROGRAMAN*, PEMULA. Samarinda, 2015.
- [23] Z. M. Nst, M. Meylissa Siadari, I. J. S. Saragih, I. O. Kirana, and Z. A. Siregar, “Penerapan Matematika Algoritma dalam Bidang Komputer,” *FARABI Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, vol. 06, no. 02, pp. 180–191, Dec. 2023.
- [24] A. Rangkuti, “Pengenalan Algoritma Pemrograman Dasar Dalam Konteks Pembelajaran Pemrograman Awal,” *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, vol. 1, no. 4, pp. 2987–5315, 2023, doi: 10.59581/konstanta.v1i4.1714.
- [25] Nurkhofiyah and A. B. Santoso, “RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN WEB MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 PADA TKJ SMKN4 BANDAR LAMPUNG,” *Teknologiterkini.org*, vol. 2, no. 9, pp. 2022–2023.
- [26] A. Premana, A. Pandhu Wijaya, R. R. Yono, and S. N. Hayati, “Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game,” *journals.upi-yai.TEKINFO*, vol. 23, no. 2, pp. 66–75, Aug. 2022.
- [27] A. Ritonga and Yahfizham Yahfizham, “Studi Literatur Perbandingan Bahasa Pemrograman C++ dan Bahasa Pemrograman Python pada Algoritma Pemrograman,” *Jurnal Teknik Informatika dan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 3, pp. 56–63, Nov. 2023, doi: 10.55606/jutiti.v3i3.2863.
- [28] I. Java, “IMPLEMENTASI ALGORITMA *FAST CORNER DETECTION* DALAM PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN HEWAN BERBASIS AR,” Jul. 2023.
- [29] M. D. Martha and Amrizal, “RANCANG BANGUN APLIKASI CONTROL

- GLUE DENGAN C# PADA PT SAT NUSAPERSADA.Tbk,” *JURNAL COMASIE*, vol. 07, no. 04, pp. 21–29, 2022.
- [30] R. A. Purnama and A. T. L. Putra, “APLIKASI WEB SERVER BERBASIS BAHASA C SHARP,” *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 21–29, Feb. 2018.
- [31] A. Sansprayada and K. Mariskhana, “IMPLEMENTASI APLIKASI BANK SAMPAH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS PERUMAHAN VILA DAGO TANGERANG SELATAN,” *JII:Jurnal Inovasi Informatika Universitas Pradita*, vol. V, no. 1, pp. 2527–4007, Mar. 2020.
- [32] E. T. Alawiah<sup>1</sup>, “Rancangan Aplikasi Smart City Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Studi Kasus Pemkot Bogor,” *JURNAL TEKNIK KOMPUTER AMIK BSI*, vol. III, no. 1, pp. 21–29, Feb. 2017.
- [33] Erlianda Cibro and Yahfizham Yahfizham, “Mengidentifikasi Dasar Algoritma Pemrograman,” *Jurnal ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 194–206, Jan. 2024, doi: 10.55606/juisik.v4i1.763.
- [34] E. Rianti and D. F. Barel, “Analisa Sistem Informasi Penerimaan Calon Taruna (Catar) dengan Menggunakan Metode McCall (Studi Kasus Politeknik Pelayaran Sumatera Barat),” *Jurnal Informasi dan Teknologi*, pp. 56–61, Jun. 2020, doi: 10.37034/jidt.v2i2.59.
- [35] J. Simatupang and S. Sianturi, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS PADA PO. HANDOYO BERBASIS ONLINE,” *Jurnal Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, pp. 12–25, Oct. 2019.
- [36] G. N. Utami, A. A. G. Agung, and Rochmawati, “Aplikasi Berbasis Web Pendataan Siswa dan Perhitungan Biaya Registrasi (Studi Kasus: National English Center Cimanggis),” *e-Proceeding of Applied Science*, vol. 8, no. 6, pp. 687–694, 2022.

- [37] R. Zulkarnain, S. Indrias, and D. Hermanto, "Sistem Informasi Manajemen Pembelian dan Penjualan Berbasis Website Pada PT Raja Jaya Sukses Abadi".
- [38] Salmiati and I. Samsie, "Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada Lady Shop Makassar," *PROSIDING SEMINAR ILMIAH SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI Pusat Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (P4M) STMIK Dipanegara Makassar*, vol. IX, no. 2, pp. 141–150, Jul. 2020.
- [39] T. Sutanto, N. Ningsih, and E. Rahmawati, "Pemodelan Bisnis Berbasis UML Dalam Rangka Rekayasa Ulang Perangkat Lunak Pada Unit Usaha Kecil dan Menengah Koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita Jawa Timur," *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, vol. 2, no. 2, pp. 56–64, Apr. 2021, doi: 10.37802/joti.v3i1.177.
- [40] Yudo. A. Permana and P. Romadlon, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERUMAHAN MENGGUNAKAN METODE SDLC PADA PT. MANDIRI LAND PROSPEROUS BERBASIS MOBILE," *SIGMA –Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, vol. 10, no. 2, pp. 123–167, Dec. 2019.
- [41] R. Rahmat and N. Noviyanti, "AUGMENTED REALITY untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender," *JURNAL TIKA*, vol. 5, no. 3, pp. 86–92, Jan. 2021, doi: 10.51179/tika.v5i3.59.
- [42] A. Zein, "Pendeteksian Kantuk Secara Real Time Menggunakan Pustaka OPENCV dan DLIB PYTHON Real Time Sleepiness Detection Using OPENCV Library and PYTHON DLIB," *Sainstech*, vol. 28, no. 2, pp. 22–26, Jul. 2018.
- [43] S. W. Utama and A. Kusumawardhani, "Aplikasi Pendeteksi Plat Nomor Negara Indonesia Menggunakan OpenCV dan Tesseract OCR pada Android Studio," *RESEARCHGATE.net*, pp. 1–6, Dec. 2017, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/321797435>

- [44] A. Afriansyah, “RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN CORELDRAW BERBASIS MULTIMEDIA,” *Jurnal TIPS : Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, vol. VIII, no. 1, pp. 38–45, Jan. 2018.
- [45] I. G. M. Budiarta and I. N. Sila, “PEMANFAATAN APLIKASI CORELDRAW SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KULIAH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA UNDIKSHA,” *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, vol. 12, no. 2, pp. 115–128, 2022, [Online]. Available:<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>
- [46] Mintarsih, “Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKISIS*, vol. 5, no. 1, pp. 33–35, Jan. 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i1.727.
- [47] Y. F. Achmad and A. Yulfitri, “PENGUJIAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING STUDI KASUS EWISUDAWAN DI INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI AL-KAMAL,” *JIK : Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 42–51, Jun. 2020.
- [48] M. Nurudin, W. Jayanti, R. D. Saputro, M. P. Saputra, and Yulianti, “Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis,” *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 4, no. 4, pp. 143–148, Dec. 2019, [Online]. Available:<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika>
- [49] W. Mandiri, I. A. Sobari, and F. Akbar, “Pengujian White Box Dan Black Box pada

- Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Angka, Buah-Buahan, dan Hewan Berbasis Android,” *Jurnal Teknik Informatika STMIK ANTAR BANGSA*, vol. IV, no. 2, pp. 160–164, Aug. 2018.
- [50] M. Farhan Londjo, “IMPLEMENTASI WHITE BOX TESTING DENGAN TEKNIK BASIS PATH PADA PENGUJIAN FORM LOGIN,” *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, vol. 7, no. 2, pp. 35–40, 2021.
- [51] W. A. Nugraha, “PENGUJIAN WHITE BOX BERBASIS PATH PADA FORM AUTENTIKASI BERBASIS MOBILE,” *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, vol. 8, no. 2, pp. 42–47, 2022.
- [52] I. Wahyudi, Fahrullah, F. Alameka, and Haerullah, “ANALISIS BLACKBOX TESTING DAN USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI SOLUSIMEDSOSKU,” *Jurnal Teknosains Kodepena |*, vol. 04, no. 1, pp. 1–9, Aug. 2023.
- [53] 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,” *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 1, pp. 48–60, Jun. 2023.