

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Farahani, R. Fitri, G. H. Selaras, and S. A. Farma, “Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Sma,” *J. Edukasi Biol.*, vol. 9, no. 2, pp. 177–185, 2023, doi: 10.21831/edubio.v9i2.19519.
- [2] K. Lee and H. Herman, “Penerapan Metode Mdlc Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sambal Indonesia,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 272–284, 2023, doi: 10.37792/jukanti.v6i2.1034.
- [3] Irnaningtyas and S. Sagita, *IPA BIOLOGI 1 untuk SMA/MA KELAS X (K-MERDEKA)*. Jakarta: Erlangga, 2022.
- [4] H. F. Dalimunthe and P. Simanjuntak, “Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality,” *Comput. Sci. Ind. Eng.*, vol. 9, no. 2, pp. 24–31, 2023, doi: 10.33884/comasiejournal.v9i2.7624.
- [5] A. Hafitria and I. Asrofi, “Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Bahasa Arab,” *Jiip - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 10, pp. 7548–7556, 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i10.2200.
- [6] T. Informatika and U. D. Makassar, “Komparasi Metode Multiplicative Dan Metode Lcm Dalam Pengacakan Soal Ujian Online Berbasis Web ( Studi Kasus Pada SMA 21 Makassar),” *J. Dipanegara Komput. Tek. Inform. Issn*, vol. XVI, no. 1, pp. 51–59, 2023.
- [7] A. Palvelus Jumala, R. Parluka, and F. Ali Akbar, “Perancangan Sistem Ujian Online Dan Implementasi Algoritma Lcm Dalam Fitur Pengacakan Soal,” *J. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 302–311, 2020, [Online]. Available: <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1757891&val=18720&title=PERANCANGAN SISTEM UJIAN ONLINE DAN IMPLEMENTASI ALGORITMA LCM DALAM FITUR PENGACAKAN SOAL>
- [8] T. M. Hasibuan, D. M. Safari, I. Komputer, T. Informatika, U. Pamulang, and T. Selatan, “Penerapan Algoritma Linear Congruent Method ( LCM ) Dalam Pengacakan Soal Ujian Online Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web,” vol. 1, no. 5, pp. 1249–1254, 2023.
- [9] I. M. Ulfa, “Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Pengenalan Wayang Kulit Berbasis Android Dengan Implementasi Algoritma Linear Congruent Method,” *J. Pengemb. Rekayasa dan Teknol.*, vol. 17, no. 2, pp. 92–99, 2021.
- [10] R. A. Krisdiawan, H. Budianto, T. Sutabri, and A. Kurniawan, “IMPLEMENTASI ALGORITMA LINEAR CONGRUENT METHOD

- (LCM) PADA MEDIA PEMBELAJARAN BAGIAN-BAGIAN BUNGA BERBASIS VIRTUAL REALITY (Studi Kasus : SMP Negeri 2 Ciawigebang),” *Nuansa Inform.*, vol. 16, no. 2, pp. 94–105, 2022, doi: 10.25134/nuansa.v16i2.5899.
- [11] R. Saputra, “Perancangan Aplikasi Sistem Pakar Pendeteksi Cacangan Pada Anak Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD),” *JEKIN - J. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–46, 2023, doi: 10.58794/jekin.v3i1.194.
- [12] Nurman Hidayat and Kusuma Hati, “Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE),” *J. Sist. Inf.*, vol. 10, no. 1, pp. 8–17, 2021, doi: 10.51998/jsi.v10i1.352.
- [13] N. I. A. Gusti Putri and R. Setiawan, “Rancang Bangun Aplikasi Elearning,” *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2020, doi: 10.31326/sistek.v2i1.672.
- [14] Y. Mulyanto, Y. Karisma, and U. Maharani, “Rancang Bangun Sistem Monitoring Perkembangan Anak Di Tkit Taamasa Menggunakan Metode Spiral,” *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 2, no. 3, pp. 190–195, 2020, doi: 10.51401/jinteks.v2i3.754.
- [15] I. A. Salam, K. Prihandani, and I. Purnamasari, “Rancang Bangun Aplikasi Profit Penjualan Motor Berbasis Desktop Konsep Arsitektur Model View Controller (Mvc),” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3s1, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3s1.3495.
- [16] Parno Parno and Arvian Prasetyo, “Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Klub Sepak Bola Manchester United Berbasis Android Mobile,” *IKRA-ITH Inform. J. Komput. dan Inform.*, vol. 7, no. 3, pp. 120–128, 2023, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v7i3.3074.
- [17] N. Adhayanti, “Aplikasi Augmented Reality Stadion Patriot Candrabhaga Berbasis Android dengan Unity,” vol. 2, no. 1, 2024.
- [18] A. Surahmat, “Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Pada Percetakan Cubic Art,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 1, pp. 81–86, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6064.
- [19] B. Suliyono, Y. I. P. Pranyata, and T. Yuwono, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Dimensi Tiga Di Smk Negeri 11 Malang,” *Fermat J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 2, pp. 160–166, 2022, doi: 10.36277/deferat.v5i2.289.
- [20] R. Thahir and R. Kamaruddin, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma,” *J. Ris. dan Inov. Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 24–35, 2021, doi: 10.51574/jrip.v1i2.26.

- [21] P. Zahra, E. Gresinta, and R. H. Pratiwi, "Pengaruh Kecerdasan Intrapersonal Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Biologi," *EduBiologia Biol. Sci. Educ. J.*, vol. 1, no. 1, p. 48, 2021, doi: 10.30998/edubiologia.v1i1.8087.
- [22] M. R. Nasution, S. Rodiyah, H. Hutabarat, S. Sabila, and W. A. Nasution, "Systematic Literatur Review: Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Biologi," *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidik. Biol.)*, vol. 13, no. 2, p. 237, 2022, doi: 10.24127/bioedukasi.v13i2.6353.
- [23] Muhammad Fauzan Sidik and Vivianti, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Materi Instalasi Jaringan Komputer," *Tematik*, vol. 8, no. 1, pp. 14–28, 2021, doi: 10.38204/tematik.v8i1.542.
- [24] M. A. Febriza, Q. J. Adrian, and A. Sucipto, "Penerapan Ar Dalam Media Pembelajaran Klasifikasi Bakteri," *J. BIOEDUIN Progr. Stud. Pendidik. Biol.*, vol. 11, no. 1, pp. 10–18, 2021, doi: 10.15575/bioeduin.v11i1.12076.
- [25] Q. Budiman, S. Mouton, L. Veenhoff, and A. Boersma, "程威特 1 , 吴海涛 1 , 江帆 2," *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 0.1101/2021.02.25.432866, pp. 1–15, 2021.
- [26] 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 Appl. Sci.*, vol. 8, no. 6, p. 687, 2022.
- [27] A. Arizal, A. N. Puteri, F. Zakiyabarsi, and D. F. Priambodo, "Metode Prototype pada Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir Mahasiswa Berbasis Website," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 10, no. 1, 2022, doi: 10.30646/tikomsin.v10i1.606.
- [28] A. K. Saputra and M. Fahrizal, "Rancang Bangun Berbasis Web Crm (Customer Relationship Management) Berbasis Web Studi Kasus Pt Budi Berlian Motor Hajimena Bandar Lampung," *Portaldata.org*, vol. 17, no. 1, pp. 1–31, 2021.
- [29] A. F. Prasetya, Sintia, and U. L. D. Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *J. Ilm. Komput. Terap. dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [30] 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 J. Appl. Sci.*, vol. 2, no. 6, pp. 1065–1090, 2023, doi: 10.55927/fjas.v2i6.4411.
- [31] L. E. Zen and D. U. Iswavigra, "Critical Review: Analogi RAD, OOP dan EUD Method dalam Proses Development Sistem Informasi," *J. Inf. dan*

- Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 184–190, 2023, doi: 10.37034/jidt.v5i1.286.
- [32] M. R. S. Alfarizi *et al.*, “Menggali Bahasa Pemrograman Populer: Karakteristik Utama dan Penggunaan yang Luas,” *Karimah Tauhid*, vol. 2, no. 4, pp. 1191–1197, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/8816>
- [33] W. Alexandra, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, pp. 107–116, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i1.1864.
- [34] A. Aribowo and D. Avianto, “Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Penjualan Mebel sebagai Solusi Meningkatkan Pengalaman Belanja Konsumen,” *INOVTEK Polbeng - Seri Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 183, 2023, doi: 10.35314/isi.v8i1.3311.
- [35] S. Sundari, M. Al Adib, and S. Khairani, “Perancangan Aplikasi Mixed Reality Museum Presiden Indonesia Berbasis Android Menggunakan Vuforia,” *J. SAINTIKOM (Jurnal Sains Manaj. Inform. dan Komputer)*, vol. 23, no. 1, p. 124, 2024, doi: 10.53513/jis.v23i1.9589.
- [36] B. R. Utama, M. A. Rosid, and H. Hindarto, “Pemodelan Gedung Kampus Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dengan Metode Augmented Reality Sebagai Media Informasi,” *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 7, no. 2, pp. 851–864, 2023.
- [37] S. D. Walangitan, A. M. Rumagit, and R. Sengkey, “Making Augmented Reality Applications As Learning Media Classifying Drugs Based on Their Dosage Forms Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Penggolongan Obat Berdasarkan Bentuk Sediaannya,” *J. Tek. Inform.*, vol. 18, no. 03, pp. 99–110, 2023.
- [38] A. Lestari, A. Sucipto, A. Thyo Priandika, A. Apririansyah, and Y. Suwarno, “Implementasi Safety Stok Pada Sistem Pengelolaan Stok Pada Toko Si Oemar Bakery Berbasis Web,” *Telefortech*, vol. 3, no. 1, pp. 5–11, 2022.
- [39] C. Candra, A. Prabowo, and S. Suratno, “Analysis and Design of the Bpk Ri Library Information System Representative of Central Kalimantan Province Android Based,” *J. Sains Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 72–77, 2023, doi: 10.33084/jsakti.v6i1.6056.
- [40] H. Ranuwinata and L. Suryadi, “Penerapan Metode Topsis Untuk Pemberian Beasiswa Murid Tahfidz Pada SDIT Stabit Keis,” *Semin. Nas. Mhs. Fak. Teknol. Inf. Jakarta-Indonesia*, vol. 1, no. 1, pp. 1370–1378, 2022, [Online]. Available: <https://senafti.budiluhur.ac.id/index.php/>
- [41] M. Nasir and Yuniawati, “Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Uang Berbasis Website,” *J. Infotex*, vol. 2, no. 1, pp. 343–352, 2023.

- [42] U. Kalsum Siregar, T. Arbaim Sitakar, S. Haramain, Z. Nur Salamah Lubis, U. Nadhirah, and Yahfizham, “Pengembangan database Management system menggunakan My SQL,” *SAINTEK J. Sains, Teknol. Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–12, 2024.
- [43] R. P. Muhammad and G. El Ibrahim, “Rancang Bangun Sistem Ppdb Online Studi Kasus Smk Muhammadiyah Gamping Menggunakan Metode Extreme Programming,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 2, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4001.
- [44] A. Khotami, “Sistem Pemesanan Berbasis Web Pada Usaha Sefie’S Kichen Bengkulu,” *J. Media Infotama*, vol. 19, no. 1, pp. 37–43, 2023, doi: 10.37676/jmi.v19i1.3686.
- [45] M. A. Nurwicaksono, I. N. Lisa, A. R. Tiara, and R. Sidik, “Optimasi Sistem Informasi Konsultasi Hukum melalui Pendekatan Pengujian Kombinasi White-box dan Black-box Optimization of Legal Consultation Information System through Combination White- box and Black-box Testing Approach,” vol. 14, no. April, pp. 1–15, 2024.
- [46] D. Destiarini, A. Rahman, and K. Sumartayasa, “Analisa Kualitas Website BPJS Kesehatan Dengan Metode WebQual 4.0 Dan User Acceptance Testing Di Wilayah Kabupaten Ogan Komering Ulu,” *J. Media Infotama*, vol. 19, no. 2, pp. 237–243, 2023, doi: 10.37676/jmi.v19i2.3911.
- [47] S. Nasional, T. Elektro, S. Informasi, and T. Informatika, “Multi-Threading Reverse Engineering untuk Membangun Class Diagram,” pp. 190–197, 2024.
- [48] P. B. A. A. Putra, “Implementasi Augmented Reality Pada Media Promosi Penjualan Rumah,” *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 142–149, 2020, doi: 10.47111/jti.v14i2.1163.
- [49] M. H. Rosyid and S. L. M. Sitio, “Implementasi Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Pengenalan Buah-Buahan Berbasis Android,” *Sci. Sacra J. Sains, Teknol. ...*, vol. 2, no. 4, pp. 51–56, 2022, [Online]. Available: <http://www.pijarpemikiran.com/index.php/Scientia/article/view/441%0Ahttp://www.pijarpemikiran.com/index.php/Scientia/article/download/441/413>
- [50] B. Uddin, I. A. Azis, H. Dhika, and N. Liani, “Aplikasi Sistem Ujian Berbasis Web dan Mobile Pada SMK Perintis Kabupaten Bandung Provinsi Jawa Barat,” *IKRA-ITH Inform. J. Komput. dan Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 184–190, 2024, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v8i2.3034.
- [51] Muhammad Helmi Satria Fedianto, Firza Prima Aditiawan, and Muhammad Muharrom Al Haromainy, “Pengujian Sistem Jaringan Dokumentasi Dan Informasi Menggunakan Black Box Testing Dan White Box Testing,” *J. Publ. Sist. Inf. dan Manaj. Bisnis*, vol. 3, no. 1, pp. 213–221, 2023, doi: 10.55606/jupsim.v3i1.2447.

- [52] A. Setiawan, M. R. D. Ananda, R. Alvario, and ..., "Pengujian Sistem Informasi Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Di SMAN 1 Gunung Sindur Dengan White Box Testing," ... *Sacra J. Sains* ..., vol. 2, no. 1, pp. 180–188, 2022, [Online]. Available: <http://www.pijarpemikiran.com/index.php/Scientia/article/view/148>