

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Alfitriani, W. A. Maula, and A. Hadiapurwa, "Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi," *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 38, no. 1, pp. 30–38, 2021, doi: 10.15294/jpp.v38i1.30698.
- [2] J. Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–56, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- [3] S. Balandin, I. Oliver, S. Boldyrev, A. Smirnov, N. Shilov, and A. Kashevnik, "Multimedia services on top of M3 Smart Spaces," *Proc. - 2010 IEEE Reg. 8 Int. Conf. Comput. Technol. Electr. Electron. Eng. Sib.*, vol. 13, no. 2, pp. 728–732, 2010, doi: 10.1109/SIBIRCON.2010.5555154.
- [4] M. R. Cuhanazriansyah, Y. Cahyaningrum, and D. A. N. Qolby, "Implementasi Pembelajaran Teknologi Informasi Berbasis Augmented Reality di Sekolah Menengah Kejuruan," *JRTI (Jurnal Ris. Tindakan Indones.*, vol. 8, no. 1, p. 64, 2023, doi: 10.29210/30032909000.
- [5] I. Wattimury, R. Souhoka, K. Tuamain, and J. Rupiasa, "Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran IPA bagi Guru dan Siswa SD Kristen Lolotuara," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 2, no. 2, 2023, doi: 10.59025/js.v2i2.127.
- [6] D. Kurniyawan, G. Susilo, and C. Sundari, "Rancang Bangun Ensiklopedia Wayang Purwa Pada Smartphone Berbasis Android," *J. Transform.*

(*Informasi Pengemb. Iptek*), vol. 14, no. 2, pp. 113–124, 2018.

- [7] G. P. Hartawan, “IMPLEMENTASI RATIONAL UNIFIED PROCESS DALAM SISTEM INFORMASI E-SEKOLAH (Studi Kasus SMA Negeri 1 Cibadak),” *J. SANTIKA J. Ilm. Sains dan Teknol.*, vol. 7, no. 1, pp. 563–571, 2017.
- [8] W. Danto, A. T. Wibowo, and B. Purnama, “Analisis Metode Occlusion Based Pada Augmented Reality Studi Kasus : Interaksi Dengan Objek Virtual Secara Real Time Menggunakan Gerakan Marker Teknik Informatika / Universitas Surabaya,” no. March 2016, pp. 1–7, 2011.
- [9] A. Aprilana, A. Wahyudin, M. Kom, A. Permana, S. Kusuma, and M. Sn, “Design and Build Augmented Reality on Film Poster Using Occlusion Based Detection Method,” pp. 1–6.
- [10] W. Parubang and R. Rosmiati, “Rancang Bangun Sistem Pengolahan Data Gereja Toraja Jemaat Situru Rante Damai Berbasis Client Server,” *D’computare J. Ilm. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 2, pp. 38–43, 2021, doi: 10.30605/dcomputare.v11i2.18.
- [11] Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, and Lysa Nopitasari, “Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android,” *Elkom J. Elektron. dan Komput.*, vol. 14, no. 1, pp. 47–58, 2021, doi: 10.51903/elkom.v14i1.369.
- [12] S. A. N. Pambudi and A. N. Rahmi, “PEMBUATAN AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PEMBELAJARAN ORGANEL SEL PADA TUMBUHAN DAN HEWAN (Studi Kasus: SMA Negeri 1 Dlingo),” *Inf.*

- Syst. J.* /, vol. 5, no. 1, pp. 18–25, 2022.
- [13] P. Haryani and J. Triyono, “Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 807, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i2.1614.
- [14] A. M. R. Rifaldo Rumbajan, Arie S. M. Lumenta, “Augmented Reality Pembelajaran Bentuk Sendi Tulang Manusia Menggunakan Metode User Defined Target,” *UNSRAT Repos.*, pp. 1–11, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika%0A3>
- [15] G. G. Maulana, “Analisa Sentimen Masyarakat Terhadap Calon Legislatif Partai Politik Dengan Menerapkan Algoritma Text Mining,” *J. Tek. Mesin*, vol. 06, no. 2, pp. 69–73, 2017.
- [16] G. G. Maulana, “Pembelajaran Algoritma,” *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11)*, 951–952., pp. 5–24, 2015, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/177019-ID-pembelajaran-dasar-algoritma-dan-pemrogr.pdf>
- [17] A. Faridhatul Ulva, R. Putra Fhonna, H. Al Kautsar Aidilof, M. Nur, and M. Zikri, “Inovasi 3D Virtual Reality Exhibition dalam Konsep e-Marketplace untuk UMKM Binaan MUI Menggunakan Metode Occlusion Based Berbasis Web dan Mobile,” *G-Tech J. Teknol. Terap.*, vol. 6, no. 2, pp. 174–182, 2022, doi: 10.33379/gtech.v6i2.1660.
- [18] S. Gumuda, “Dynamics of the process of changes in concentration of methane in the air of ventilation currents in mines.,” vol. 2, no. 2, pp. 13–

21, 1978.

- [19] Maksudi, “Perancangan Aplikasi Mobile Commerce Kaos 3d Berbasis Android,” 2014.
- [20] R. Zulkarnain, S. Indrias, and D. Hermanto, “Sistem Informasi Manajemen Pembelian dan Penjualan Berbasis Website Pada PT Raja Jaya Sukses Abadi,” *J. Inform.*, vol. 3, pp. 1–12, 2014.
- [21] Y. Andriariza, “Identifikasi Aplikasi E-Komunitas Industri Kreatif Sektor Kerajinan (Kasus Di Dekranasda Kota Bogor),” *J. Penelit. Pos dan Inform.*, vol. 6, no. 1, p. 93, 2016, doi: 10.17933/jppi.2016.060106.
- [22] D. Everaldo, S. Achmadi, and Y. A. Pranoto, “Sistem Informasi Kebutuhan Bahan Pembangunan Rumah Berbasis Website (Studi Kasus : Pt. Taniya Multi Properti),” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 720–727, 2021, doi: 10.36040/jati.v5i2.3728.
- [23] H. H. Liyando and M. Kusbianto, “Mobile Aplikasi Berbasis Android Untuk Sistem Usulan Publik Operasional Dan Pemiliharaan Kota Palangka Raya,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 14, no. 1, pp. 64–70, 2020
- [24] P. Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Pelita Bangsa, “SISTEM INFORMASI KREDIT BARANG ELEKTRONIK BERBASIS WEB PADA TOKO GUDANG ELEKTRONIK DENGAN METODE WATERFALL Ismasari Nawangsih,” *J. Teknol. Pelita Bangsa*, vol. 8, no. 4, pp. 2407–3903, 2017.
- [25] Y. Alim, S. Suhartono, and P. S. Sasongko, “Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Pemeriksaan Pasien Di Instalasi Radiologi RSUD

- Kajen Dengan Unified Process,” *J. Masy. Inform.*, vol. 2, no. 4, pp. 27–36, 2012, doi: 10.14710/jmasif.2.4.27-36.
- [26] H. Hengki and S. Suprawiro, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Inventory Sparepart Kapal Berbasis Web : Studi Kasus Asia Group Pangkalpinang,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 6, no. 2, pp. 121–129, 2017, doi: 10.32736/sisfokom.v6i2.258.
- [27] M. M. Purba and C. Rahmat, “Perancangan Sistem Informasi Stok Barang Berbasis Web Di Pt Mahesa Cipta,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 9, no. 2, 2014, doi: 10.35968/jsi.v9i2.923.
- [28] I. Nobiyanto and D. H. Parlindungan, “Rancang Bangun Aplikasi Portal Layanan Jasa Warga To Warga Berbasis Mobile,” *Tekinfo J. Bid. Tek. Ind. dan Tek. Inform.*, vol. 22, no. 2, pp. 51–60, 2021, doi: 10.37817/tekinfo.v22i2.1755.
- [29] Dimas Indra Andhika, M. Muharrom, Edhi Prayitno, and Juarni Siregar, “Rancang Bangun Sistem Penerimaan Dokumen Pada Pt. Reasuransi Indonesia Utama,” *J. Inform. Dan Teknologi Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 136–145, 2022, doi: 10.55606/jitek.v2i2.225.
- [30] S. Sandfreni, M. B. Ulum, and A. H. Azizah, “Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul,” *Sebatik*, vol. 25, no. 2, pp. 345–356, 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i2.1587.
- [31] Y. B. Safira and S. W. Purtiningrum, “Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Ketidaksiplinan Siswa Menggunakan Metode SAW Berbasis

- Web (Studi Kasus : MA Al-Muddatsiriyah),” *Ikraith-Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 16–23, 2022, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v7i1.2231.
- [32] S. Eko, “Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad,” *J. Ilmu Komput. JIK*, vol. 5, no. 01, pp. 30–39, 2022.
- [33] R. R. Rizal Syahman Fahlefy, Aprianti Putri Sujana, “Rancang Bangun Animasi Pada Aplikasi Permainan Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris,” *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 9, no. 3, pp. 1488–1493, 2023, [Online]. Available:
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/20716>
- [34] J. Rori, S. R. Sentinuwo, and S. Karouw, “Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D,” *J. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 3–7, 2016, doi: 10.35793/jti.8.1.2016.12299.
- [35] S. Yulina, “Penerapan Haar Cascade Classifier dalam Mendeteksi Wajah dan Transformasi Citra Grayscale Menggunakan OpenCV,” *J. Komput. Terap.*, vol. 7, no. 1, pp. 100–109, 2021, doi: 10.35143/jkt.v7i1.3411.
- [36] H. Muchtar and R. Apriadi, “Implementasi Pengenalan Wajah Pada Sistem Penguncian Rumah Dengan Metode Template Matching Menggunakan Open Source Computer Vision Library (Opencv),” *Resist. (elektRonika kEndali Telekomun. tenaga List. kOmputeR)*, vol. 2, no. 1, p. 39, 2019, doi: 10.24853/resistor.2.1.39-42.
- [37] A. Nugroho and B. A. Pramono, “Aplikasi Mobile Augmented Reality

- Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang,” *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [38] L. . I. S. Hilmawan, “PENERAPAN GAME EDUKASI TERHADAP BIMBINGAN BELAJAR MATEMATIKA UNTUK KELAS 2 SD Application Of Educational Games To Mathematics Learning Guidelines For Grade Two Of Elementary Student,” no. 2, pp. 588–594, 2023, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.30813/j-alu.v2i2.4747>
- [39] G. Dwi Ramadhan, “Perlindungan Hukum Terhadap Bahasa Pemrograman Dalam Undang-Undang Tentang Hak Cipta,” *J. Lex Renaiss.*, vol. 7, no. 1, pp. 114–127, 2022, doi: 10.20885/jlr.vol7.iss1.art9.
- [40] R. K. Gea, I. H. . Manurung, A. F. . Sibero, and R. Sitanggang, “Perancangan Aplikasi Game 2D Kill Ghost Menggunakan Unity,” *J. Inform. Kaputama*, vol. 7, no. 1, pp. 100–112, 2023, doi: 10.59697/jik.v7i1.12.
- [41] S. Maulana and T. Suryana, “Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Sebagai Simulasi Produk Ubin Kepada Konsumen Toko Bahan Bangunan Berbasis Android,” *JUPITER J. Penelit. Mhs. Tek. Dan Ilmu Komput.* , vol. 3, no. 1, pp. 20–27, 2023.
- [42] M. Arafat, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website,” *Intech*, vol. 3, no. 2, pp. 6–11, 2022, doi: 10.54895/intech.v3i2.1691.
- [43] A. Ghofur, A. Rahman, and A. Lutfi, “Sistem Informasi Perpustakaan

- Berbasis Web,” *Conf. Innov. Appl. Sci. Technol.*, vol. 6, no. 1, p. 665, 2023, doi: 10.31328/ciastech.v6i1.5363.
- [44] M. Firdayanti, “RUMAH SAKIT AISYIYAH MUHAMMADIYAH PADANG MENGGUNAKAN PHP DAN MySQL,” *Univ. Andalas*, pp. 1–8, 2015.
- [45] R. H. Saputra, W. Waziana, J. A. Baba, M. R. Magribi, and A. D. Putra, “Rancang Bangun Perpustakaan Buku Digital (E-Book) Berbasis Web,” *J. El-Pustaka*, vol. 2, no. 2, pp. 58–70, 2021, doi: 10.24042/el-pustaka.v2i2.10175.
- [46] Nopita Lestari, Zaid Romegar Mair, and Ali Subhan Afrizal, “Company Profile Pada Kantor Desa Lumpatan 1 Berbasis Web,” *J. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–20, 2021.
- [47] I. Informasi, “PADA DINAS KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN PROVINSI,” pp. 322–333.
- [48] M. B. Nendya, B. Susanto, G. I. W. Tamtama, and T. J. Wijaya, “Desain Level Berbasis Storyboard Pada Perancangan Game Edukasi Augmented Reality Tap The Trash,” *Fountain Informatics J.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–6, 2023, doi: 10.21111/fij.v8i1.8836.
- [49] R. R. Aria, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU (Studi Kasus SMK YPPD Depok),” vol. XIV, no. 1, pp. 62–70, 2016.
- [50] C. Venti, Y. Sholva, and R. D. Nyoto, “Sistem Manajemen Parkir Mobil On Street dan Off Street Berbasis Location Based Service (LBS) dan

- Google Maps API,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 1, p. 48, 2020, doi: 10.26418/justin.v8i1.35789.
- [51] E. Susanto, G. Hoendarto, and Kartono, “Edukasi Dan Multiplayer Menggunakan Metode Xml-Rpc,” *Masitika J. Online*, vol. 4, pp. 1–11, 2019, [Online]. Available: <https://journal.widyadharm.ac.id/index.php/masitika/article/view/1601>
- [52] Sambas and Ipan Ripai, “IMPLEMENTASI DAN USER ACCEPTANCE TEST (UAT) APLIKASI INTEGRATED LIBRARY SYSTEM (INLIS Lite) DI MTs NEGERI 7 KUNINGAN,” *ICT Learn.*, vol. 7, no. 1, 2022, doi: 10.33222/ictlearning.v6i1.2306.
- [53] 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.