

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Darso and Tarwoto, “Desain Website Sebagai Platform Koreksi Essay Menggunakan Metode Rabin Karp,” Apr. 2022.
- [2] R. S. Putra, “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA,” vol. 11, no. 2, 2017.
- [3] S. Somadayo, M. Jamil, and K. H. Karim, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Augmented Reality,” 2024.
- [4] H. N. Saputra, S. Salim, and N. Idhayani, “AUGMENTED REALITY-BASED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT,” *AL-ISHLAH J. Pendidik.*, vol. 12, no. 2, pp. 176–184, Dec. 2020, doi: 10.35445/alishlah.v12i2.258.
- [5] H. Ashari and Elfira Makmur, “Desain Pembelajaran Inovatif: Implementasi Aplikasi Quiver Berbasis Augmented Reality Dalam Perkuliahan,” *J. Mediat.*, pp. 7–12, Jan. 2024, doi: 10.59562/mediatik.v7i1.1299.
- [6] A. S. Salmuasih, “Implementasi Algoritma Rabin Karp untuk Pendeteksian Plagiat Dokumen Teks Menggunakan Konsep Similarity,” 2013.
- [7] S. Yuliyanti, E. N. Fiitriani Dewi, and A. N. Rachman, “Optimasi Rabin Karp dengan Rolling Hash dan k-Gram pada Similarity Check Dokumen Abstrak Jurnal,” *J. Sist. Dan Teknol. Inf. JustIN*, vol. 12, no. 1, p. 127, Jan. 2024, doi: 10.26418/justin.v12i1.71224.
- [8] S. L. B. Ginting, Y. R. Ginting, S. Sutono, and W. A. Sirait, “Aplikasi Deteksi Kemiripan Kata Menggunakan Algoritma Rabin-Karp,” *J. Teknol. Dan Inf.*, vol. 12, no. 2, pp. 162–175, Oct. 2022, doi: 10.34010/jati.v12i2.6947.
- [9] Ida Bagus Ketut Surya Arwana, “KOREKSI UJIAN ESSAY OTOMATIS DENGAN TEXT MINING PADA E-LEARNING,” Oktober 2019.
- [10] S. Hamza, M. Sarosa, and P. B. Santoso, “Sistem Koreksi Soal Essay Otomatis Dengan Menggunakan Metode Rabin Karp,” vol. 7, no. 2, 2013.
- [11] N. Prima Putra and S. Sularno, “PENERAPAN ALGORITMA RABIN-KARP DENGAN PENDEKATAN SYNONYM RECOGNITION SEBAGAI ANTISIPASI PLAGIARISME PADA PENULISAN SKRIPSI,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 1, no. 2, pp. 48–58, Jul. 2019, doi: 10.47233/jteksis.v1i2.52.
- [12] M. K. G. Umar, J. Sabtu, and R. S. Sukur, “IMPLEMENTASI METODE RAPID APLICATION DEVELOPMENT (RAD) DALAM RANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN ADMINISTRASI,” vol. 16, 2022.

- [13] 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, Feb. 2021, doi: 10.51998/jsi.v10i1.352.
- [14] C. Nizar, “Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website,” *J. Sist. Inf. Dan Sains Teknol.*, vol. 3, no. 1, Mar. 2021, doi: 10.31326/sistek.v3i1.852.
- [15] R. Riza Setiawan and Sekreningsih Nita, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Qur’an Edu Berbasis Android,” 2019.
- [16] D. Hardiansyah, “Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas Xi,” *J. Pendidik. Dan Media Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, Sep. 2023, doi: 10.59584/jundikma.v2i2.21.
- [17] N. Wahyudi, R. A. Harianto, and E. Setyati, “Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection,” *J. Intell. Syst. Comput.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–18, Aug. 2019, doi: 10.52985/insyst.v1i1.28.
- [18] Z. M. Nasution, M. M. Siadari, I. J. S. Saragih, I. O. Kirana, and Z. A. Siregar, “Penerapan Matematika Algoritma dalam Bidang Komputer,” *FARABI J. Mat. Dan Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 2, pp. 180–191, Dec. 2023, doi: 10.47662/farabi.v6i2.634.
- [19] A. Santoso and A. Solichin, “Analisis Kemiripan Dokumen Tesis Menggunakan Algoritma Rabin-Karp Dan Dice Coefficient Similarity,” *Techno.Com*, vol. 22, no. 1, pp. 12–27, Feb. 2023, doi: 10.33633/tc.v22i1.7110.
- [20] M. K. A. A. Manurung, S. Samsudin, and A. Ikhwan, “Implementasi Algoritma Rabin Karp Pada Aplikasi Muroja’ah Hafalan Al-Qur’an Menggunakan Google Speech API Berbasis Android,” *J. Cerita*, vol. 8, no. 2, pp. 127–139, Aug. 2022, doi: 10.33050/cerita.v8i2.2461.
- [21] R. K. Isman, D. D. Sulistyarini, and P. Oktivasari, “RANCANG BANGUN APLIKASI BARANG JASA MENGGUNAKAN C#, WPF, DAN SQL SERVER 2012,” *J. Teknol. Inf. Dan Terap.*, vol. 4, no. 1, pp. 53–60, Mar. 2019, doi: 10.25047/jtit.v4i1.22.
- [22] Teknik Informatika Universitas Khairun and A. Mubarak, “RANCANG BANGUN APLIKASI WEB SEKOLAH MENGGUNAKAN UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE) DAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP (PHP HYPERTEXT PREPROCESSOR) BERORIENTASI OBJEK,” *JIKO J. Inform. Dan Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 19–25, Apr. 2019, doi: 10.33387/jiko.v2i1.1052.

- [23] A. Hidayat and A. Yani, “MEMBANGUN WEBSITE SMA PGRI GUNUNG RAYA RANAU MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL,” vol. 2, no. 2, 2019.
- [24] S. S. M.Riyan Dirgantara, “Pengenal Database Management System (DBMS),” Jul. 2023, doi: 10.5281/ZENODO.8123019.
- [25] A. Heryanto and A. Albert, “Implementasi Sistem Database Terdistribusi Dengan Metode Multi-Master Database Replication,” *J. MEDIA Inform. BUDIDARMA*, vol. 3, no. 1, p. 30, Mar. 2019, doi: 10.30865/mib.v3i1.1098.
- [26] E. Rohaeti and D. Zaliluddin, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Administrasi Desa Berbasis Web,” 2018.
- [27] A. Apriansyah, “Palembang City Web-Based Futsal Field Rental System Using Express JS and React JS,” *J. Sist. Dan Teknol. Inf. JustIN*, vol. 12, no. 1, p. 16, Jan. 2024, doi: 10.26418/justin.v12i1.68452.
- [28] Sumarni and Minarni, “Sistem Informasi Pencairan Replace Pada PT.Total Nusantara Transport Berbasis Desktop,” Agustus 2018.
- [29] A. Fu’adi and A. Prianggono, “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan Diagram UML dan EER,” *J. Ilm. Teknol. Inf. Asia*, vol. 16, no. 1, p. 45, Mar. 2022, doi: 10.32815/jitika.v16i1.650.
- [30] E. Rianti and D. F. Barel, “Analisa Sistem Informasi Penerimaan Calon Taruna (Catat) dengan Menggunakan Metode McCall (Studi Kasus Politeknik Pelayaran Sumatera Barat),” *J. Inf. Dan Teknol.*, pp. 56–61, Jun. 2020, doi: 10.37034/jidt.v2i2.59.
- [31] S. Nasution, A. H. Nasution, and A. L. Hakim, “Pembuatan Plugin Tile-Based Game Pada Unity 3D,” *IT J. Res. Dev.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–60, Aug. 2019, doi: 10.25299/itjrd.2019.vol4(1).3517.
- [32] Ahmad Zainy, Aida Afsa Lubis, and Dina Mariana, “PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN MEMBUAT WEBSITE PADA HTML SMK SWASTA HARAPAN PADANGSIDIMPUAN,” Agustus 2022.
- [33] Z. Yu and Z. Xiong, “Comparative analyses for the performance of Rational Rose and Visio in software engineering teaching,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1087, p. 062041, Sep. 2018, doi: 10.1088/1742-6596/1087/6/062041.
- [34] E. Ardhianto, “Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender,” vol. 17, 2012.
- [35] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, “Pengenal Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D”.

- [36] Habibah Nurfauziah¹, and Imroatul Jamaliyah², “PERBANDINGAN METODE TESTING ANTARA BLACKBOX DENGAN WHITEBOX PADA SEBUAH SISTEM INFORMASI,” Oktober 2022.
- [37] 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,” vol. 4, 2023.
- [38] A. Fahrezi, F. N. Salam, G. M. Ibrahim, R. Rahman, and A. Saifudin, “Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia,” vol. 1, no. 1, 2022.
- [39] J. B. L. Sie, Izmy Alwiah Musdar, and Syamsul Bahri, “Pengujian White Box Testing Terhadap Website Room Menggunakan Teknik Basis Path,” *KHARISMA Tech*, vol. 17, no. 2, pp. 45–57, Sep. 2022, doi: 10.55645/kharismatech.v17i2.235.
- [40] H. Gusdevi, S. Kuswayati, M. Iqbal, M. F. Abu Bakar, N. Novianti, and R. Ramadan, “PENGUJIAN WHITE-BOX PADA APLIKASI DEBT MANAGER BERBASIS ANDROID,” *Naratif J. Nas. Ris. Apl. Dan Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 11–22, Jun. 2022, doi: 10.53580/naratif.v4i1.147.
- [41] 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,” *Indones. J. Technol. Inform. Sci. IJTIS*, vol. 3, no. 1, pp. 36–41, Dec. 2021, doi: 10.24176/ijtis.v3i1.7531.
- [42] 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 Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 48–60, Jun. 2023, doi: 10.24002/konstelasi.v3i1.6625.