

DAFTAR PUSTAKA

- Setyorini, A. (2021). KONSEP PENDIDIKAN KARAKTER MENURUT KI HAJAR DEWANTARA (Studi Pendekatan Kualitatif Kepustakaan) . *Turats*, 71-99.
- Neneng Nurmalasari, A. M. (2023). PENYULUHAN PENTINGNYA PENDIDIKAN TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS HIDUP DI DESA SUKAMULYA . *BELALEK: JurnalPengabdianKepada Masyarakat (Journal of Community Services)*, 36-45.
- Yulyanto, H. G. (2023). Implementasi Metode Sobel pada Pengenalan Teknik Dasar Kendang Berbasis Augmented Reality. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 130-139.
- Riki Yanto, T. S. (2024). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Siklus Air Menggunakan Metode Kirsch. *JURNAL BUFFER INFORMATIKA*, 38-45.
- Awang Pradana, E. U. (2023). Perancangan Augmented Reality Berbasis Marker Pada Gedung Laboratorium Sentral Ilmu Hayati Universitas Borneo Tarakan. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 185-195.
- Elsa Maitsa S.Kom, T. S. (2020). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN GEDUNG BERSEJARAH DI KAB. KUNINGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA LUCAS KANADE. *JURNAL BUFFER INFORMATIKA*, 6-15.
- Saiful Rizal, Y. Y. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI JARING-JARING KUBUS DAN BALOK BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA KELAS V SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 989-998.
- Ririn Perwitasari, R. A. (2020). PENERAPAN METODE RATIONAL UNIFIED PROCESS (RUP) DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

- MEDICAL CHECK UP PADA CITRA MEDICAL CENTRE . *JTIKA*, 76-88.
- Jasin, H. (2021). IMPLEMENTASI GURU TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN DARING DIMASA PANDEMI COVID-19 DI SDN 4 PONELO KEPULAUAN . *Gorontalo*, 63-71.
- I Made Effendy Warmanto, A. L. (2021). PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DENGAN METODE MARKER BASED TRACKING PADA PENGENALAN GEDUNG FAKULTAS TEKNIK. *DIFFUSION : JOURNAL OF SYSTEM AND INFORMATION TECHNOLOGY*, 13-23.
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* , 470-477.
- Sauki Fadlillah Nurus Sobah, I. Y. (2022). Pengembangan Modul Taksonomi Tumbuhan sebagai Bahan Ajar Materi Plantae pada Pembelajaran Biologi SMA/MA. *NEURON (Journal Of Biological Education)*, 34-42.
- Kurniadi, V. C. (2022). PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MEDIA INFORMASI BERUPA BOOKLET “SERBA SERBI CASHLESS/NON-TUNAI” UNTUK KALANGAN LANSIA. *JURNAL TITIK IMAJI*, 124-132.
- Heri. (2023, Desember 17). *SALAMADIAN*. Retrieved from simbol-simbol flowchart: <https://salamadian.com/simbol-simbol-flowchart/>
- Adawiyah, A. W. (2023). Analisa Pengaruh Paket Wisata Destinasi Pangalengan Terhadap Keuntungan Berdasarkan Skenario Pemodelan Menggunakan Aplikasi Anylogic (Studi Kasus : PT. Java Wisata). *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 708-716.
- Dita Pratiwi, A. R. (2024). SISTEM INFORMASI PEMESANAN BARANG BERBASIS WEBSITE DI TOKO GROSIR HARTI BOYOLALI. *SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNAS) 2024*, 756-767.

- Darpi Supriyanto, T. F. (2024). SISTEM INFORMASI PENDATAAN OBAT MASUK PADAAPOTEK HERBANA CILEGON BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN PEMROGRAMAN CODEIGNITER. *Jurnal Innovation and Future Technology (IFTECH)*, 153-163.
- Ni Made Dwi Febriyanti, A. K. (2021). Implementasi Black Box Testing Pada Sistem Informasi Manajemen Dosen. *JITTER - Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*.
- Judith Bryan L Sie, I. A. (2022). PENGUJIAN WHITE BOX TESTING TERHADAP WEBSITE ROOM MENGGUNAKAN TEKNIK BASIS PATH. *Jurnal Ilmu Komputer KHARISMA.Tech*, 45-57.
- Wulandari, N. H. (2023). USER ACCEPTANCE TESTING (UAT) PADA ELECTRONIC DATA PREPROCESSING GUNA MENGETAHUI KUALITAS SISTEM. *JMIK (JURNAL MAHASISWA ILMU KOMPUTER)*, 20-27.