

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Maritsa, U. Hanifah Salsabila, M. Wafiq, P. Rahma Anindya, and M. Azhar Ma'shum, "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah J. Penelit. dan Kaji. Sos. Keagamaan*, vol. 18, no. 2, pp. 91–100, 2021, doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- [2] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [3] A. Augmented, R. Pembelajaran, A. Kelas, and S. Dasar, "Aplikasi+Augmented+Reality+Pembelajaran+Astronomi+Kelas+6+Sekolah+Dasar," pp. 1–12, 2021.
- [4] F. D. Mukti, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim," *Elem. Islam. Teach. J.*, vol. 7, no. 2, p. 299, 2019, doi: 10.21043/elementary.v7i2.6351.
- [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] V. T. Sembiring, "Pemanfaatan Lighting Sebagai Pendukung Ambience dalam Rancangan Diorama SPBU Pertamina Skala 1:24," *Desainpedia J. Urban Des. Lifestyle Behav.*, vol. 1, no. 2, p. 44, 2022, doi: 10.36262/dpj.v1i2.624.
- [7] A. Ayuni Febiana, I. Tyas Ningrum, K. Nur Aisyah, W. Kurniawati, and U. PGRI Yogyakarta, "Pembelajaran Rangkain Seri Dan Pararel Di Sekolah Dasar," *J. Pengabd. Masy. Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 269–275, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.62017/jpmi>
- [8] D. A. Ayuna, Khairunnisa, and S. Sundari, "Pemanfaatan AR Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Tanaman Air Pelajaran IPA SMPN 13 Medan," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan*

Komun., pp. 47–55, 2022.

- [9] 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.
- [10] R. A. Krisdiawan, R. Priantama, E. Praramdani, and H. Artikel, “Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection,” *Digit. Transform. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 38–48, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2341>
- [11] S. ÖCAL, “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title,” vol. 3, no. 2, p. 6, 2021.
- [12] P. A. Raharja and R. Indrajaya, “Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Media Pembelajaran Pengenalan Macam-Macam Bola Pada Anak Usia Dini,” *Zo. J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 204–214, 2023, doi: 10.31849/zn.v5i1.11102.
- [13] J. N. Informatika, “1 , 2 , 3,” vol. 15, 2021.
- [14] A. S. Prasetyo, S. A. Wibowo, and M. Orisa, “Augmented Reality Senyawa Kimia Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Sma Berbasis Android,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 332–340, 2020, doi: 10.36040/jati.v4i1.2354.
- [15] Y. Mulyanto, F. Hamdani, and Hasmawati, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa,” *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 69–77, 2020, doi: 10.51401/jinteks.v2i1.560.
- [16] 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.
- [17] Y. Azhar, D. Anggraini, P. Rahayu, and W. Suharso, “Pembuatan Aplikasi Berbasis Web Untuk Menunjuang Kinerja

Pengelola Rumah Baca Ramah Anak,” *BAKTIMAS J. Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 4, no. 4, pp. 224–232, 2022, [Online].

Available:

<https://www.ojs.serambimekkah.ac.id/BAKTIMAS/article/view/5183>

- [18] S. Wardani, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR),” *J. Teknol.*, vol. 8, no. 2, pp. 104–111, 2015, [Online]. Available: <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/jurtek/article/view/1119>
- [19] M. Haryanti and M. Aldimas Romadhoni, “Analisa Perubahan Temperatur Konduktor Dan Tegangan Squib Terhadap Nilai Resistansi Konduktor Pada Rangkaian Emergency Upperdeck Door Pesawat Boeing 747-300,” *J. Edu Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 1–6, 2019.
- [20] 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>
- [21] G. G. Maulana, “Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web,” *J. Tek. Mesin*, vol. 6, no. 2, p. 8, 2017, doi: 10.22441/jtm.v6i2.1183.
- [22] K. Kurniati, “Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais,” *J. Softw. Eng. Ampera*, vol. 2, no. 1, pp. 16–27, 2021, doi: 10.51519/journalsea.v2i1.89.
- [23] A. Z. Al Muhtadi and L. Junaedi, “Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan,” *J. Adv. Inf. Ind. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–41, 2021, doi: 10.52435/jaiit.v3i1.88.
- [24] H. H. Liyando and M. Kusbianto, “Mobile Aplikasi Berbasis Android Untuk Sistem Usulan Publik Operasional Dan Pemilihan Kota Palangka Raya,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 14, no. 1, pp. 64–70, 2020.
- [25] M. Fikri Paturahman, V. Yasin, and R. Haroen, “Rancang bangun aplikasi booking Lapangan Futsal pada Kevin Futsal

- berbasis Android,” *J. Widya*, vol. 2, no. 1, pp. 60–74, 2021, doi: 10.54593/awl.v2i1.9.
- [26] 2015.di Juansyah, An[1] A. Juansyah, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android,” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android,” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [27] 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.
- [28] T. H. Afifah, T. Fahrudin, and N. Wisna, “Aplikasi Web Untuk Penerapan Target Costing Dalam Perhitungan Biaya Produk Berdasarkan Metode Job Order Costing (Studi Kasus: UMKM Puri Utami, Bandung),” *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 8, no. 6, pp. 776–782, 2022.
- [29] C. Valencia, K. Kelvin, M. Owen, R. Teresa, S. O. Ningsih, and S. Sanjaya, “Analisis Sistem Informasi Penjualan Toko Pakaian Happiness Menggunakan Soft System Methodology,” *J. Rekayasa Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, p. 110, 2022, doi: 10.30872/jurti.v6i2.7652.
- [30] 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.
- [31] “©边 恕 1 刘为玲 1 孙雅娜 2,” vol. 1, no. 10, pp. 93–96, 2021.
- [32] D. Supriyanti, R. Rambebuoch, and L. Veronika, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemberdayaan Zis Berbasis Web,” *ICIT J.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–13, 2017, doi: 10.33050/icit.v3i1.39.
- [33] F.- Sonata, “Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer,” *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 22, 2019, doi:

10.31504/komunika.v8i1.1832.

- [34] K. Kadarsih and S. Andrianto, "Implementasi Model View Controller (MVC) dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan SMK Negeri 2 Oku Selatan," *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 63–69, 2022.
- [35] 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.
- [36] 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.
- [37] 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.
- [38] A. M. Kusuma and E. Yosrita, "Aplikasi Buku Digital Bidang Teknologi Informasi Berbasis Android Mobile Pada Perpustakaan Bppki Surabaya Badan Litbang Kementerian Kominfo," *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 5, no. 2, p. 14, 2017, doi: 10.31504/komunika.v5i2.842.
- [39] S. Eko, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad," *J. Ilmu Komput. JIK*, vol. 5, no. 01, pp. 30–39, 2022.
- [40] 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.
- [41] 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>

- [42] N. Rahayu and G. Saputra, "Pembuatan Animasi 3D Usaha Kecil Menengah (Bengkel)," *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 4, no. 3, p. 256, 2021, doi: 10.54314/jssr.v4i3.694.
- [43] 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.
- [44] M. Muhajirin and I. N. Putri, "Implementasi Mikrokontroler Dan Sinar Ultraviolet Pada Alat Pendeteksi Uang Palsu," *J. Ilm. Ilmu Komput. ...*, vol. 8, no. 1, pp. 14–19, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id/index.php/jikom/article/view/224%0Ahttps://ejournal.fikom-unasman.ac.id/index.php/jikom/article/download/224/114>
- [45] C. A. Gunawan and A. M. Rumagit, "Augmented Reality Based 3 Dimensional Image Visualization Application 'Aplikasi Visualisasi Gambar 3 Dimensi Berbasis Augmented Reality,'" *J. Tek. Inform.*, pp. 1–12, 2022.
- [46] A. C. Hanggoro, R. Kridalukmana, and K. T. Martono, "Pembuatan Aplikasi Permainan 'Jakarta Bersih' Berbasis Unity," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 4, p. 503, 2015, doi: 10.14710/jtsiskom.3.4.2015.503-511.
- [47] P. T. Section and G. S. Hospital, "김유진 , 구정완 , 오덕원 1 2 3," vol. 20, no. 3, pp. 36–44, 2013.
- [48] Mohammad Farid Naufal, "Analisa Teknik Pembelajaran dan Pengajaran pada Universitas dan Industri," *J. Inform. dan Multimed.*, vol. 10, no. 2, pp. 1–8, 2018, doi: 10.33795/jim.v10i2.574.
- [49] E. Heriyanto, E. Kumalasarinurnawati, and D. Andayati, "Skripsi Implementasi Kecerdasan Buatan Pada Game Menggunakan Metode Pathfinding Dengan Game Engine Unity3D," *J. Scr.*, vol. 5, no. 2, pp. 56–62, 2018, [Online]. Available:

<https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/script/article/view/641>

- [50] D. H. Haynes, "Detection of ionophore-cation complexes on phospholipid membranes," *BBA - Biomembr.*, vol. 255, no. 1, pp. 406–410, 1972, doi: 10.1016/0005-2736(72)90041-7.
- [51] 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.
- [52] 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.
- [53] A. Hidayat, A. Yani, Rusidi, and Saadulloh, "Membangun Website Sma Pgri Gunung Raya Ranau Menggunakan Php Dan Mysql," *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, 2019.
- [54] A. Saputra, "Manajemen Basis Data Mysql Pada Situs FTP Lapan Bandung," *J. Ber. Dirgant.*, vol. 13, no. 4, pp. 155–162, 2012.
- [55] 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.
- [56] I. Informasi, "PADA DINAS KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN PROVINSI," pp. 322–333.
- [57] F. Rosi, D. Setiawan, R. Rizkiana, P. Institut, T. Adhi, and T. Surabaya, "Sistem Pemesanan Bahan Baku Franchise Doyan Group," *Pros. Semin. Implementasi Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 2, pp. 308–313, 2022, doi: 10.31284/p.semtik.2022-1.3076.
- [58] 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.
- [59] R. R. Aria, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

PENERIMAAN SISWA BARU (Studi Kasus SMK YPPD Depok),” vol. XIV, no. 1, pp. 62–70, 2016.

- [60] 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.
- [61] 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.widyadharma.ac.id/index.php/masitika/article/view/1601>
- [62] M. R. Zahir, “Jurnal Teknorama (Informatika dan Teknologi El Rahma) Sistem Informasi Akademik Sekolah Menengah Pertama Bina Insan Mandiri Bogor Menggunakan PHP Native ARTICLE HISTORY,” vol. 1, no. 1, pp. 21–29, 2023.
- [63] A. R. Yusmita, H. Anra, and H. Novriando, “Sistem Informasi Pelatihan pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Latihan Kerja Industri (UPT LKI) Provinsi Kalimantan Barat,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 2, p. 160, 2020, doi: 10.26418/justin.v8i2.36797.
- [64] S. I. Nurhidayat, N. A. Prasetyo, dan C. Ramdani, “PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN,” *JIKA*, hal. 305–312, 2023.