

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfariiz, M. R., & Tanti, L. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Game Ular Tangga Dengan Algoritma LCM Berbasis Android. *Jurnal Rekayasa Sistem (JUREKSI)*, 2(1), 107–120.
- [2] Alfian, A. A., Efendi, A. R., Daya, B., Asmara, Y., Informatika, T., Teknik, F., Nusantara, U., & Kediri, P. (2023). *Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijiayah Menggunakan Linear Congruent Method Berbasis Android*. 2, 103–108.
- [3] Andikos, A. F. (2019). *PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN PADA TK ISLAM BAKTI 113 KOTO SALAK*. 1(1), 34–49.
- [4] Andilala, A., & Gunawan, G. (2018). Implementasi Linear Congruent Method Untuk Pengacakan Soal Pada Game Perhitungan Jarimatika Berbasis Android. *Journal of Technopreneurship and Information System (JTIS)*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/10.36085/jtis.v1i1.38>
- [5] Andriansyah, S., & Nurhasanah. (2020). Seminar Nasional Industri dan Teknologi (SNIT), Politeknik Negeri Bengkalis. *Konsep Desain Menentukan Hull Type, Material, Dan Propulsi Unmanned Surface Vehicle (Usv) Untuk Patroli Di Wilayah Rokan Hiir Dengan Metode Desicion Tree, Lcm*, 478–486.
- [6] Arifin, M., & Fahrizal, M. (2021). *PENGENALAN JENIS-JENIS FAUNA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE AR (AUGMENTED REALITY)*. 6(1), 1–22.
- [7] Armanto, F. B. (2020). Modul Pembelajaran SMA Seni Budaya. *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53(9), 1689–1699.
- [8] Aulia, A., Diana, & Setiawan, D. (2022). Pentingnya Pembelajaran Musik

- untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 160–168.
<https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.4693>.
- [9] Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). *Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android*. 32(2), 58–65.
- [10] Aziz, H. A., & Prihantoro, C. (2022). Financial System of Nurul Falah Masjeed in the Society 5.0 Era Using The Website. *Jurnal Komputer, Informasi Dan Teknologi*, 2(1), 9–18.
<https://doi.org/10.53697/jkomitek.v2i1.575>.
- [11] Cahyaningsih, Y. (2020). *Teknologi Augmented Reality Pada Promosi Berbasis Android*. 1(2), 91–116.
- [12] Destiana, E., & A, R. M. (2020). PENDIDIKAN SENI MUSIK AUD. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- [13] Fitriani, A. Y. (2023). PENTINGNYA PEMBELAJARAN SENI MUSIK DALAM PERKEMBANGAN USIA SEKOLAH DASAR. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- [14] Gusdevi, H., Kuswayati, S., Iqbal, M., Abu Bakar, M. F., Novianti, N., & Ramadan, R. (2022). Pengujian White-Box Pada Aplikasi Debt Manager Berbasis Android. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 4(1), 11–22. <https://doi.org/10.53580/naratif.v4i1.147>
- [15] Hartono, N., Muin, A. A., Islam, U., & Alauddin, N. (2025). *Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang*.
- [16] Husna, I., Suppa, R., & Palopo, K. (2024). *AUGMENTED REALITY PENGENALAN TANAMAN OBAT HERBAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS*. 12(3), 2140–2149.
- [17] Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*

Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga 9, 19–20.

- [18] Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., Sugiarso, B. A., Informatika, T., Sam, U., & Manado, R. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality*. 14(1), 1–8.
- [19] Kurniawan, T. A. (2018). *PEMODELAN USE CASE (UML): EVALUASI TERHADAP BEBERAPA KESALAHAN DALAM PRAKTIK USE CASE (UML) MODELING : EVALUATION ON SOME PITFALLS IN PRACTICES*. 5(1), 77–86. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- [20] M. Ngangi Imanuel, Sengkey Rizal, & A. Sugiarso Brave. (2020). Katalog Augmented Reality Pengenalan Situs Bangunan Warisan Dunia Untuk Anak. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 1–9.
- [21] Muhammad, M., Maradjado, C. A., & Nurdin, N. (2019). Perancangan Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Berbasis Android. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 4(2), 23–36.
- [22] Muntahanah, M., Imanullah, M., & Pangestu, I. D. (2021). Aplikasi Pengenalan Huruf Dan Angka, Warna, Sayuran Dan Buah-Buahan Untuk Anak Paud Berbasis Smartphone Menggunakan Metode Linear Congruent(Lcm). *Jurnal Media Infotama*, 17(1), 23–29. <https://doi.org/10.37676/jmi.v17i1.1313>
- [23] Nugraha, W. A. (2022). *PENGUJIAN WHITE BOX BERBASIS PATH P- ISSN 2477-3891 Seri Sains dan Teknologi P-ISSN 2477-3891 E-ISSN 2615-4765*. 8(2), 42–47.
- [24] Perwitasari, R., Afawani, R., & Anjarwani, S. E. (2020). Penerapan Metode Rational Unified Process (RUP) Dalam Pengembangan Sistem Informasi Medical Check Up Pada Citra Medical Centre. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, Dan Aplikasinya (JTika)*, 2(1), 76–88.

<https://doi.org/10.29303/jtika.v2i1.85>

- [25] Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang bangun game edukasi “amudra” alat musik daerah berbasis android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 49–53.
- [26] Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- [27] Priantama, R., Wahyudin, A., & Wibowo, H. (2021). Implementasi Algoritma Fast (Features From Accelerated Segment Test) Corner Detector Untuk Pengenalan Alat Musik Tradisional Kabupaten Kuningan Berbasis Augmented Reality. *Nuansa Informatika*, 15(1), 81. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i1.3906>
- [28] Ramdany, S. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1). <https://doi.org/10.31599/2e9afp31>
- [29] Rizq Daffa Jodi, M. (2020). Fakultas Komputer Algoritma dan Struktur data. *Fakultas Komputer*, 1, 1–10.
- [30] Rohman, M. A., & Kasoni, D. (2020). Prototype Game Pencegahan Demam Berdarah Dengue Menggunakan Unity 2D. *Jurnal Teknik Informatika*, VI(2), 58–62.
- [31] Santosa, D. A. (2019). Urgensi pembelajaran musik bagi anak usia dini. *Jurnal Ikip Veteran*, 26(1), 78–88. <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/pawiyatan/article/view/877>
- [32] Saputra, F. E., Sasmito, A. P., & Wahid, A. (2021). JAWA TIMUR MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. 5(2).

- [33] Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- [34] Setiadi, F. A. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Game “ Petualangan Arjuna ” Berbasis Android Dengan Pemodelan Luther Faisal Angga Setiadi Universitas PGRI Madiun*. 2017–2020.
- [35] Silpiani, M., Siti Maesyaroh, & Supratman, S. G. (2024). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN JENIS BILANGAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ALGORITMA LCM (STUDI KASUS : SD IT AL – BASYAR). 10(1), 1–10.
- [36] Sofiudin, M., Akhriza, T. M., & Widarti, D. W. (2019). Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Buku Pengenalan Alat Musik Modern Untuk Anak. *Jurnal Teknika*, 11(1), 1050. <https://doi.org/10.30736/jt.v11i1.281>
- [37] Suharyanto, E. (2022). *BERBASIS ANDROID DENGAN METODE RAD*. V(01), 30–39.
- [38] Supardi, R., & Putra, T. D. (2020). Rancang Bangun Game Suitcake Berbasis Androd Dengan Metode Algoritma Linear Congruent. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1), 28–34. <https://doi.org/10.36294/jurti.v4i1.1152>
- [39] Suprpto, E. (2021). *User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang*. 6(2), 54–58. <https://doi.org/10.33087/civronlit.v6i2.85>
- [40] Surejo, S., & Aulia Hasby Attamimi, A. (2020). *Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Prioritas Pengembangan Industri Kecil dan Menengah (IKM) Menggunakan Simple Additive Weight pada DISPERINDAG Kabupaten Tegal*. 10142313, 1–43.

- [41] Yulianti, A., Akbar, T., & Syukur, A. (2019). *Aplikasi Sticker Motor Scoopy Berbasis Android (Studi Kasus CV . Upgrade Graphic Design)*. 3(2), 96–105.
- [42] Yusuf, wiguna R. D. (2019). Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 3(1), 396–402.
- [43] Zaliluddin, D., & Rully, A. (2020). *Implementasi E-Government Berbasis Android*. 7(2), 83–88.