

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Tekege, “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire,” *J. Teknol. dan Rekayasa*, vol. 2, no. 1, pp. 40–52, 2017, [Online]. Available: <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>
- [2] Nurul Audie, “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar,” *Posiding Semin. Nas. Pendidik. FKIP*, vol. 2, no. 1, pp. 586–595, 2019.
- [3] E. Rusnandi, H. Sujadi, E. Fibriyany, and N. Fauzyah, “Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Infotech J.*, pp. 24–31, 2016.
- [4] A. C. Rosa, H. Sunardi, and H. Setiawan, “Rekayasa Augmented Reality Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang,” *J. Ilm. Inform. Glob.*, vol. 10, no. 1, 2019, doi: 10.36982/jiig.v10i1.728.
- [5] Nur Jazilah, “APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA BUKU PANDUAN WUDHU UNTUK ANAK HALAMAN JUDUL Oleh : NUR JAZILAH,” *Buku Pandu. Wudhu*, p. 134, 2016.
- [6] A. A. Mohajerani, “Algoritma FCD dan NFT Pada Sistem Pencernaan Berbasis AR Menggunakan Single Marker,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1049–1061, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1043.
- [7] 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, 2019, doi: 10.52985/insyst.v1i1.28.

- [8] A. Syahputra, S. Andryana, and A. Gunaryati, “Aplikasi Augmented Reality (AR) dengan Metode Marker Based sebagai Media Pengenalan Hewan Darat pada Anak Usia Dini menggunakan Algoritma Fast Corner Detection (FCD),” *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 4, no. 2, p. 56, 2020, doi: 10.35870/jtik.v5i1.164.
- [9] C. System, M. Centre, and S. E. Anjarwani, “PENERAPAN METODE RATIONAL UNIFIED PROCESS (RUP) DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MEDICAL CHECK UP PADA CITRA MEDICAL CENTRE (The Application of RationalUnifiedProcess (RUP) in Development of a Medical,” vol. 2, no. 1, pp. 76–88, 2020.
- [10] M. Z. Devita, S. Andryana, and D. Hidayatullah, “Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 14, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1850.
- [11] G. GOOD, “PENERAPAN ALGORITMA FAST CORNER PADA APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN TATA SURYA UNTUK ANAK BERBASIS AUGMENTED REALITY,” *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11)*, 951–952., vol. 1, no. April, pp. 5–16, 2015.
- [12] R. Dwidarmawan, “Implementasi Algoritma Fast Corner Detection Pada Augmented Reality Simulasi Gerak Dasar Pembinaan Perguruan Pencak Silat Bela Diri Tangan Kosong Merpati Putih,” 2022.
- [13] D. D. Prakosa and A. D. Indriyanti, “Rancang Bangun Aplikasi Pemakaian Ruang Perkuliahan Pada Fakultas Teknik di Universitas Negeri Surabaya Berbasis Website Menggunakan Metode Greedy,” vol. 05, no. 01, pp. 163–172, 2024.
- [14] C. Nizar, “Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website,” *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.31326/sistek.v3i1.852.

- [15] M. H. Yusuf and A. Susila, "Rancangan Bangun Aplikasi Pengelolaan Pasien Berbasis Web Dengan Metode Scrum (Studi Kasus : Puskesmas Setu)," *Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 5, pp. 1051–1062, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [16] A. M. Suzana, "Analisis Dan Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3, pp. 353–360, 2021, doi: 10.33365/jatika.v2i3.1235.
- [17] S. Nurfadhillah, S. Fadhilatul Barokah, S. Nur'alfiah, N. Umayyah, A. A. Yanti, and U. M. Tangerang, "Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan," *PENSA J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 1, pp. 149–165, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- [18] "Lampiran 90," pp. 90–141.
- [19] L. Palupi and M. Ninawati, "Pengembangan Media PENAWAPI Berbasis Kontekstual Materi Hewan Ruminansia Muatan Pelajaran IPA Siswa Kelas V," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 8, no. 3, pp. 838–845, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i3.2660.
- [20] R. D. Gunawan, "Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 36–42, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.151.
- [21] V. Miyanti, A. Muhidin, and D. Ardiatma, "Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android," *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 71–77, 2023, doi: 10.57152/malcom.v4i1.1019.
- [22] J. R. Fauzi, "Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020," *J. Tek. Inform.*, no. 20330044, pp. 4–6, 2020.

- [23] M. H. Rifqo and A. Lala, "Implementasi Algoritma Boyer-Moore Pada Aplikasi Kamus Istilah Komputer Berbasis Android," *JSI J. Sist. Inf.*, vol. 12, no. 2, pp. 2149–2160, 2020, doi: 10.36706/jsi.v12i2.9182.
- [24] 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>
- [25] F. N. Utami and U. Salamah, "Augmented Reality Application of Hijaiyah Letters in Arabic Sign Language and Indonesian Sign Language (SIBI)," *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2019, doi: 10.29207/resti.v3i1.693.
- [26] B. Irawan and P. Rosyani, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android," *TIN Terap. Inform. Nusant.*, vol. 2, no. 8, pp. 521–526, 2022, doi: 10.47065/tin.v2i8.1187.
- [27] R. Yussandi, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Simulasi Pengecatan Kendaraan Berbasis Android," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3, pp. 382–389, 2021, doi: 10.33365/jatika.v2i3.1240.
- [28] L. T. Landasan, M. Mata, and F. M. Pada, "Unikom_Fakhrur_Rozie_Bab 2," pp. 11–42.
- [29] R. F. Ramadhan and R. Mukhaiyar, "Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi," *JTEIN J. Tek. Elektro Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 129–134, 2020, doi: 10.24036/jtein.v1i2.55.
- [30] M. Aswiputri, "Literature Review Determinasi Sistem Informasi Manajemen: Database, Cctv Dan Brainware," *J. Ekon. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 312–322, 2022, doi: 10.31933/jemsi.v3i3.821.

- [31] A. Z. Nusri, M. A. Wardana, and A. Rahmayuliani, "Perancangan Sistem Informasi Geografis Potensi Desa Lompulle Berbasis Web," *J. Ilm. Sist. Inf. dan Tek. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 97–106, 2022, doi: 10.57093/jisti.v5i2.134.
- [32] A. Widyanto, "Penerapan Metode RUP pada Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK PalComTech," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 3, pp. 323–331, 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i3.789.
- [33] B. Raharjo, "Pemrograman Bahasa C," pp. i–111, 2022.
- [34] S. Setiawansyah, D. T. Lestari, and D. A. Megawaty, "Sistem Informasi Pkk Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Kampung Purwoejo)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 244–253, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i2.2031.
- [35] A. Voutama and E. Novalia, "Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas," *J. Tekno Kompak*, vol. 15, no. 1, p. 104, 2021, doi: 10.33365/jtk.v15i1.920.
- [36] O. Alfina and F. Harahap, "Pemodelan Uml Sistem Pendukung Keputusan Dalam Penentuan Kelas Siswa Siswa Tunagrahita," *METHOMIKA J. Manaj. Inform. Komputerisasi Akunt.*, vol. 3, no. 2, pp. 143–150, 2019, [Online]. Available: <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol3No2.pp143-150>
- [37] 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, 2021, doi: 10.51998/jsi.v10i1.352.
- [38] C. A. Febrina, F. Ariany, and D. A. Megawaty, "Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 15–22, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [39] A. Tedyyana, F. Ratnawati, and R. Kurniati, "Rancangan Sistem Informasi

- Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Negeri Bengkalis Menggunakan Metode Uml (Unified Modeling Language),” *Sistemasi*, vol. 8, no. 3, p. 413, 2019, doi: 10.32520/stmsi.v8i3.535.
- [40] G. Sunshine, “Inventory,” *Hybrids Haecceities - Proc. 42nd Annu. Conf. Assoc. Comput. Aided Des. Archit. ACADIA 2022*, vol. 3, no. 3, pp. 196–207, 2023, doi: 10.7326/0003-4819-135-11-200112040-00006.
- [41] H. F. Siregar, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2615–2738, p. 113, 2018, [Online]. Available: <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425/363>
- [42] D. W. T. Putra and R. Andriani, “Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD,” *J. TeknoIf*, vol. 7, no. 1, p. 32, 2019, doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.
- [43] A. Sutanti, M. K. MZ, M. Mustika, and P. Damayanti, “Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur,” *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–8, 2020, doi: 10.34010/komputa.v9i1.3718.
- [44] “DAFTAR SIMBOL 1. Use Case Diagram 2. Activity Diagram”.
- [45] D. A. BPTP, A. Widayanti, and I. Yuniar, “Aplikasi Keuangan Usaha Kecil Menengah : Modul Manajemen Kas (Studi Kasus di Polubi Snack, Bogor),” *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 9, no. 5, pp. 2416–2525, 2023.
- [46] V. Nadita, A. Sucipto, A. F. Octaviansyah, D. Irawan, and L. Meilisa, “Rancang Bangun Aplikasi Laporan Marketing Secara Real Time Berbasis Web-Mobile (Studi Kasus : Pt International Business Futures),” *Jl. ZA. Pagar Alam*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [47] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, “Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D,” *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.

- [48] R. C. Dunggio, D. J. Mamahit, and ..., "Making 3 Dimensional Animated Short Film The Book of Jonah for Children," *J. Tek. ...*, vol. 16, no. 1, pp. 39–46, 2021.
- [49] P. Studi, T. Informatika, F. Sains, D. A. N. Teknologi, U. Islam, and N. Syarif, "Implementasi Face Recognition Dengan Opencv Pada ' Smart Cctv ' Untuk Keamanan Implementasi Face Recognition Dengan Opencv Pada ' Smart Cctv ' Untuk Keamanan," 2020.
- [50] K. N. Y. Wardani, Samsugi, and Damayanti, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tumbuhan Bunga Langka Di Lindungi (Studi Kasus: Kelas IV SDN 03 Sidodadi)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 4, pp. 473–490, 2021.
- [51] N. Mutianingsih, Liknin Nugraheni, Sri Rahayu, and Erna Puji Astutik, "Pelatihan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Corel Draw Bagi Guru Smp Pgri 1 Buduran Sidoarjo," *J-ABDI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 12, pp. 3231–3236, 2022, doi: 10.53625/jabdi.v1i12.1909.
- [52] Z. Razilu and S. Pangestu, "Pelatihan Desain Infografis sebagai upaya Peningkatan Kreativitas Desain pada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan," *Amaliah J. Pengabd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 54–62, 2022, doi: 10.51454/amaliah.v6i1.438.
- [53] S. Eko, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad," *J. Ilmu Komput. JIK*, vol. 5, no. 01, pp. 30–39, 2022.
- [54] P. Studi, S. Informasi, and U. P. Batam, "Sistem informasi geografis kawasan industri di kota batam berbasis android dengan global positioning sistem," 2018.
- [55] Y. Asri, "Pelatihan Pemodelan Sistem Informasi Menggunakan Rational Rose di Lingkungan BUMD PDAM Tirta Patriot Kota Bekasi Divisi Distribusi dan Transmisi," *Terang*, vol. 1, no. 2, pp. 144–154, 2019, doi:

10.33322/terang.v1i2.611.

- [56] A. Gunawansyah, “ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE BERORIENTASI OBJEK (Studi kasus: PT. Riau Maju Cemerlang Pekanbaru),” 2011.
- [57] Y. D. Leksanti, “Pengujian Website ACC Whistle Menggunakan Metode Black Box Testing Program Studi Informatika,” p. 185, 2020.
- [58] M. Mintarsih, “Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 33–35, 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i1.727.
- [59] M. A. Risaldi, A. Anton, and P. Astuti, “Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Metode Waterfall Untuk Pengajuan Cuti Dan Perjalanan Dinas Pada PT.IGTax Ekuseru Indonesia,” *J. Buffer Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 27–36, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer/article/view/3531>
- [60] Dwi Kusumastuti Puji Rahayu, “Unit Testing Pada Aplikasi Mobile,” *Univ. Islam Indones.*, 2020.
- [61] 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. Riset, Apl. dan Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 11–22, 2022, doi: 10.53580/naratif.v4i1.147.
- [62] 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. Informatics Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 36–41, 2021, doi: 10.24176/ijtis.v3i1.7531.
- [63] I. Wahyudi and F. Alameka, “Analisis Blackbox Testing Dan User

- Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi SolusimedSOSKU,” *J. Teknosains Kodepena* /, vol. 04, no. 01, pp. 1–9, 2023.
- [64] A. W. Octaviani, “Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Mata Uang Indonesia Kepada Turis Asing Berbasis Smartphone,” *JHIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 3, pp. 2138–2145, 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i3.1911.
- [65] H. Guruh Gian Pratama, H. Sastypratiwi, A. Srimurdianti Sukamto, J. H. Nawawi, and K. Barat, “Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Properti Perumahan dengan Penyesuaian Warna pada Model Bangunan,” *J. Apl. dan Ris. Inform.*, vol. 01, no. 1, pp. 8–15, 2022.
- [66] J. N. Informatika, “IMPLEMENTASI ALGORITMA FAST (FEATURES FROM ACCELERATED SEGMENT TEST) CORNER DETECTOR UNTUK PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL KABUPATEN KUNINGAN BERBASIS AUGMENTED REALITY,” vol. 15, 2021.
- [67] A. T. Pratama, S. Andryana, R. Titi, and K. Sari, “Augmented Reality Transportasi Darat Menggunakan FAST Corner Detection dan Lucas Kanade,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, pp. 1663–1671, 2021.