

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. A. Prasetyo and P. T. Prasetyaningrum, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Supplier Bahan Baku Furniture Terbaik Menggunakan Metode Multi-Objective Optimization By Ratio Analysis (Moorra)," *Technol. J. Ilm.*, vol. 14, no. 2, p. 100, 2023, doi: 10.31602/tji.v14i2.7838.
- [2] F. Y. Prasetyo and S. Diwandari, "Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi Pengembangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi," vol. 5, no. 1, pp. 935–943, 2024.
- [3] 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>
- [4] D. A. Prayoga, "% HUEDVLV \$ XJPHQWHG 5HDOLW \ 3DGD 3HUDQJNDW \$ QGURLG," vol. 3, no. 3, pp. 64–73, 2018.
- [5] V. A. Bramasta and A. Suhendar, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Senjata Tradisional Jawa dengan Metode Pengembangan RAD," *Media Online*, vol. 4, no. 3, pp. 1424–1436, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i3.1345.
- [6] W. Danto, A. T. Wibowo, and B. Purnama, "Analisis Metode Occlusion Based Pada Augmented Reality Studi Kasus : Interaksi Dengan Objek Virtual Secara Real Time Menggunakan Gerakan Marker Teknik Informatika / Universitas Surabaya," no. March 2016, pp. 1–7, 2011.
- [7] A. Aprilana, A. Wahyudin, M. Kom, A. Permana, S. Kusuma, and M. Sn, "Design and Build Augmented Reality on Film Poster Using Occlusion Based Detection Method," pp. 1–6.
- [8] 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.
- [9] A. N. Nurhayati, A. Josi, and N. A. Hutagalung, "Penjualan," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 13–23, 2018.
- [10] D. Hermaliya, "Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Algoritma Pemrograman," vol. 2, no. 1, 2024.
- [11] 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

- [12] R. Rifnaldy and Tony, “Perancangan Aplikasi Media Informasi Dan Pemesanan Berbasis Web Untuk Coffee Shop Tempat Bercerita,” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–7, 2023, doi: 10.24912/jiksi.v11i1.24141.
- [13] W. Ramadhan Indriyanto and Z. Imaduddin, “Jurnal Informatika Terpadu MAHASISWA BERKARAKTER NICE STUDI KASUS : DI STT TERPADU NURUL FIKRI,” *J. Inform. Terpadu*, vol. 3, no. 2, pp. 75–80, 2017, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- [14] T. Hidayat, “Analisis Pengaruh Produk, Harga, Promosi, Dan Lokasi Terhadap Keputusan Pembelian rumah makan Koki Jody di Magelang,” *J. Ilmu Manajemen*, vol. 17, no. 2, pp. 95–105, 2020.
- [15] U. Hasdiana, “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,” *Anal. Biochem.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–5, 2018, [Online]. Available: <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- [16] N. Nuraina, C. Liecardo, F. J. Wijaya, D. Djoni, and M. Megawati, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Toko Suci Furniture,” *Remik*, vol. 7, no. 2, pp. 1003–1015, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i2.12282.
- [17] D. K. Seftianingsih, “Pengenalan Berbagai Jenis Furniture Dengan Kombinasi Material Beserta Konstruksinya,” *Pengenalan Berbagai Jenis Furnit. Dengan Komb. Mater. Beserta Konstr.*, no. 154, pp. 2–2, 2015.
- [18] 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.
- [19] E. Maiyana, “Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, 2018, doi: 10.22216/jsi.v4i1.3409.
- [20] A. Galih Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android,” *J. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.* 2019, vol. 2, no. 1, pp. 49–53, 2019.
- [21] M. D. Martha, “Rancang Bangun Aplikasi Control Glue Dengan C # Pada,” *J. Comasie*, vol. 04, 2022.
- [22] M. A. Jauhari, D. Hamidin, and M. Rahmatuloh, “Komparasi Stabilitas

- Eksekusi Kode Bahasa Pemrograman .Net C# Versi 4.0.3019 Dengan Google Golang Versi 1.4.2 Menggunakan Algoritma Bubble Sort dan Insertion Sort,” *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 13–20, 2017, [Online]. Available:  
<https://ejurnal.poltekpos.ac.id/index.php/informatika/article/view/34>
- [23] 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.
- [24] T. D. Septiana and R. Maulany, “Pengembangan Manajemen Data Dan Informasi Menggunakan Analisis Soft System Methodology Di Universitas Advent Indonesia,” *TeIka*, vol. 11, no. 1, pp. 1–13, 2021, doi: 10.36342/teika.v11i1.2473.
- [25] A. Zalukhu, P. Singly, and D. Darma, “Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart,” *J. Teknol. Inf. dan Ind.*, vol. 4, no. 1, pp. 61–70, 2023, [Online]. Available:  
<https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jtii/article/view/351>
- [26] M. Andi Firdaus, A. Husain, and A. C. D. Dwi Puspitasari, “Perancangan Learning Management System Berbasis Android,” *J. Ilm. Inform.*, vol. 10, no. 02, pp. 138–144, 2022, doi: 10.33884/jif.v10i02.6359.
- [27] “©边 怒 1 刘为玲 1 孙雅娜 2,” vol. 1, no. 10, pp. 93–96, 2021.
- [28] Prihandoyo M T, “Unified Modeling Language (UML) Model Untuk ,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 126–129, 2018.
- [29] 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.
- [30] I. Nobiyanto and D. H. Parlindungan, “Rancang Bangun Aplikasi Portal Layanan Jasa Warga To Warga Berbasis Mobile,” *Tekinfor J. Bid. Tek. Ind. dan Tek. Inform.*, vol. 22, no. 2, pp. 51–60, 2021, doi: 10.37817/tekinfor.v22i2.1755.
- [31] 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.
- [32] M. O. Fitri and P. Oktavia, “Desain Tata Ruang Perpustakaan Sekolah Dengan Menggunakan Sketchup Make,” *Al-Ma’arif Ilmu Perpust. dan Inf. Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 145–153, 2022.
- [33] W. Bhirawa, “Penggunaan Google Sketch Up Software Dalam Merancang Kopleng Flens,” *J. Teknol. Ind.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2015.

- [34] C. Saputra, "Implementasi Algoritma SIFT (Scale-Invariant Feature Transform) Dan Algoritma Kalman Filter Dalam Mendeteksi Objek Bola," *J. Process.*, vol. 18, no. 1, pp. 73–82, 2023, doi: 10.33998/processor.2023.18.1.791.
- [35] 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>
- [36] I. Bagus and M. Mahendra, "Implementasi Augmented Reality ( Ar ) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk," *J. Ilm. ILMU Komput. Univ. Udayana*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2016.
- [37] W. J. Mekel, S. R. A. Sompie, and B. A. Sugiarto, "Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu," *Tek. Inform.*, vol. 14, no. 4, pp. 455–464, 2019.
- [38] 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.
- [39] N. A. Ramdhan and D. A. Nufriana, "Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Oline Berbasis WEB," *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 1, no. 02, pp. 1–12, 2019, doi: 10.46772/intech.v1i02.75.
- [40] S. Eko, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad," *J. Ilmu Komput. JIK*, vol. 5, no. 01, pp. 30–39, 2022.
- [41] Y. B. Safira and S. W. Purtiningrum, "Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Ketidaksiplinan Siswa Menggunakan Metode SAW Berbasis Web (Studi Kasus : MA Al-Muddatsiriyah)," *Ikraith-Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 16–23, 2022, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v7i1.2231.
- [42] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita, "Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap," *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.)*, vol. 3, no. 2, p. 206, 2018, doi: 10.30998/string.v3i2.3048.
- [43] M. Komarudin, "Pengujian Perangkat Lunak Metode Black-Box Berbasis Equivalence Partitions pada Aplikasi Sistem Informasi di Sekolah," *J. Mikrotik*, vol. 06, no. 3, pp. 02–16, 2016.
- [44] B. D. Saputra, M. H. Subagja, M. Aldiansyah, W. Setiawan, Y. Jovanka, and J. Riyanto, "Pengujian White Box berbasis Data Flow Testing pada Program Penghitungan Luas Segitiga," *Sci. Sacra J. Sains, Teknol. dan Masy.*, vol. 1, no. 3, pp. 116–120, 2021.

- [45] D. Wintana, D. Pribadi, and M. Y. Nurhadi, “Analisis Perbandingan Efektifitas White-Box Testing dan Black-Box Testing,” *J. Larik Ldng. Artik. Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 8–16, 2022, doi: 10.31294/larik.v2i1.1382.
- [46] Reza Pratama, Hilman Dwi Anggana, and Luciana Andrawina, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Berbasis Web Untuk Peningkatan Kepuasan Pelanggan Unit Pelaksana Teknis Daerah Industri Pangan Olahan Dan Kemasan Menggunakan Metode Waterfall,” *e-Proceeding Eng.*, vol. 10, no. 5, pp. 4686–4693, 2023, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/21250>
- [47] 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.
- [48] D. Destiarini, A. Rahman, and K. Sumartayasa, “Analisa Kualitas Website BPJS Kesehatan Dengan Metode WebQual 4.0 Dan User Acceptance Testing Di Wilayah Kabupaten Ogan Komering Ulu.,” *J. Media Infotama*, vol. 19, no. 2, pp. 237–243, 2023, doi: 10.37676/jmi.v19i2.3911.