

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Annisa, “Jurnal Pendidikan dan Konseling,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 1980, pp. 1349–1358, 2022.
- [2] K. L. Hemayanti, I. W. Muderawan, and I. N. Selamat, “Analisis Minat Belajar Siswa Kelas Xi Mia Pada Mata Pelajaran Kimia,” *J. Pendidik. Kim. Indones.*, vol. 4, no. 1, p. 20, 2020, doi: 10.23887/jpk.v4i1.24060.
- [3] M. Fauzan, J. R. Lubis, Oktopanda, and I. Ferianto, “Aplikasi Media Pembelajaran Kimia Kelas X Sman 01 Panti Berbasis Android,” *Naratif J. Nas. Riset, Apl. dan Tek. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–49, 2020, doi: 10.53580/naratif.v2i1.82.
- [4] S. R. Cerrillo, “Augmented reality and learning in organic chemistry,” *Univ. Guadalajara* <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v12n1.1853>, vol. 12, no. 1, pp. 106–117, 2020.
- [5] 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.
- [6] Y. A.Kohar, S.Supriyadi, H.Budiyanto, “IMPLEMENTATION OF LINEAR CONGRUENT METHOD ALGORITHM IN ANIMAL INTRODUCTION EDUCATION GAME BASED AUGMENTED REALITY,” *J. Japan Weld. Soc.*, vol. 91, no. 5, pp. 328–341, 2022, doi: 10.2207/jjws.91.328.

- [7] U. Saokani, M. Irfan, D. S. Maylawati, R. J. Abidin, I. Taufik, and R. N. Hay's, "Comparison of the Fisher-Yates Shuffle and the Linear Congruent Algorithm for Randomizing Questions in Nahwu Learning Multimedia," *Khazanah J. Relig. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 10–14, 2023, doi: 10.15575/kjrt.v1i1.159.
- [8] F. Teknologi and U. Nasional, "Algoritma linear congruent method dan algoritma fisher-yates shuffle pada kuis ketangkasan berbasis android," vol. 06, pp. 167–177, 2021.
- [9] N. Renaningtias and D. Apriliani, "Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa," *Rekursif J. Inform.*, vol. 9, no. 1, 2021, doi: 10.33369/rekursif.v9i1.15772.
- [10] D. Y. Descania, "Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Antrian Online Di Kementrian Atr/Bpn Kab. Sukabumi," *Indexia*, vol. 5, no. 01, p. 1, 2023, doi: 10.30587/indexia.v5i01.5165.
- [11] R. A. Krisdiawan, H. Budianto, T. Sutabri, and A. Kurniawan, "IMPLEMENTASI ALGORITMA LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) PADA MEDIA PEMBELAJARAN BAGIAN-BAGIAN BUNGA BERBASIS VIRTUAL REALITY (Studi Kasus: SMP Negeri 2 Ciawigebang)," *Nuansa Inform.*, vol. 16, no. 2, pp. 94–105, 2022, doi: 10.25134/nuansa.v16i2.5899.
- [12] I. Lestari, I. Setiawan, and Y. Yuliana, "Rancang Bangun Aplikasi Posyandu Ibu Dan Anak Berbasis Web (Studi Kasus: Posyandu Desa Sukarami)," *J.*

- Esensi Infokom J. Esensi Sist. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 59–64, 2023, doi: 10.55886/infokom.v7i2.725.
- [13] S. Wulandari, J. Jupriyadi, and M. Fadly, “Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Penggalangan Infaq Beras (Studi Kasus: Gerakan Infaq),” *TELEFORTECH J. Telemat. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 11–16, 2021.
- [14] P. Panglipur and Ayu Pratiwi, “Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Dengan Metode Economic Order Quantity Pada Pt. Yakin Sejahtera Mandiri Muara Enim,” *JSK (Jurnal Sist. Inf. dan Komputerisasi Akuntansi)*, vol. 5, no. 1, pp. 18–23, 2021, doi: 10.56291/jsk.v5i1.62.
- [15] P. J. Parjito, O. Rahmawati, and F. Ulum, “Rancang Bangun Aplikasi E-Agribisnis Untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Tanaman Hortikultura,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 3, pp. 354–365, 2023, doi: 10.33365/jatika.v3i3.2362.
- [16] C. A. S. Lahallo, A. A. K. A. C. Wiranatha, and G. M. A. Sasmita, “Media Pembelajaran Molymod Senyawa Hidrokarbon Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *Merpati*, vol. 4, no. 1, pp. 123–134, 2016.
- [17] N. Supriono and F. Rozi, “Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 3, no. 1, pp. 53–61, 2018, doi: 10.29100/jupi.v3i1.652.
- [18] E. Fitriana Y, *KIMIA UNTUK SMA/MA KELAS XI*, Bima Prase. Penerbit Erlangga: PT.Gelora Aksara Pratama, 2019.

- [19] A. D. A. N. Pemrograman, “MENGENAL FLOWCHART DAN PSEUDOCODE DALAM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN,” *Definitions*, p. 15, 2020, doi: 10.32388/tf77dy.
- [20] muhammad yahfizham, “Konsep Dan Fungsi Algoritma Pemrograman,” *J. Mat. dan Ilmu Pengelatan Alam*, vol. 1, no. 3, 2023.
- [21] S. Zahara, A. Asriyanik, and W. Apriandari, “Penerapan Algoritma Linier Congruent Method Pada Aplikasi Pembelajaran Geografi,” *Progresif J. Ilm. Komput.*, vol. 17, no. 2, p. 83, 2021, doi: 10.35889/progresif.v17i2.651.
- [22] Z. Zuliyati and M. Arifin, “Pengembangan Produk Furnikraft Pigura Berbasis Android (Studi Kasus Pada Kelompok Pengrajin Pigura Kliwon Kudus),” pp. 978–979, 2020, [Online]. Available: <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/8055/3024>
- [23] N. A. Sudibyoy and U. D. Bangsa, *Praktik Kerja Industri (Prakerin) Berbasis Mobile Android* *Praktik Kerja Industri (Prakerin) Berbasis Mobile Android*, no. February. 2022.
- [24] Muhammad, C. A. Maradjado, and Nurdin, “Perancangan Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Berbasis Android,” *J. Elektron. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 23–36, 2021, [Online]. Available: <http://jesik.web.id/index.php/jesik/article/view/84%0Ahttps://jesik.web.id/index.php/jesik/article/download/84/60>
- [25] F. K. A. Kartika sari, Dian Sri Agustina, “JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya,” *Peranc. Ui/Ux Apl. Manaj. Penelit. Dan Pengabd. Kpd. Masy.*

Menggunakan Apl. Figma, vol. 05, no. 2, pp. 1–7, 2022.

- [26] Rina Noviana, “Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 112–124, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.128.
- [27] Sitanggang Rianto, Urian Dachi Teddy, and Manurung H G Immanuel, “Rancang Bangun Sistem Penjualan Tanaman Hias berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql,” *Tekesnos*, vol. 4, no. 1, pp. 84–90, 2022.
- [28] W. Andriyan, S. S. Septiawan, and A. Aulya, “Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 79–88, 2020, doi: 10.54914/jtt.v6i2.289.
- [29] I. Arthalita and R. Prasetyo, “Penggunaan Website Sebagai Sarana Evaluasi Kegiatan Akademik Siswa Di Sma Negeri 1 Punggur Lampung Tengah,” *JIKI (Jurnal Ilmu Komput. Informatika)*, vol. 1, no. 2, pp. 93–108, 2020, doi: 10.24127/jiki.v1i2.678.
- [30] R. Sahrial, D. F. Fauzi, and E. Susilawati, “Pemanfaatan Json Untuk Menampilkan Data Realtime Covid-19 Dengan Model View Presenter,” *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, p. 144, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i1.780.
- [31] Z. A. Matondang and A. S. Bukit, “Implementasi Json Volley Pada Login Page Untuk Autentikasi User Pada Aplikasi Mobile,” *Publ. Ilm. Teknol. Inf. Neumann*, vol. 5, no. 2, pp. 35–41, 2020.

- [32] Hasanuddin, H. Asgar, and B. Hartono, "Rancang Bangun Rest Api Aplikasi Weshare Sebagai Upaya Mempermudah Pelayanan Donasi Kemanusiaan," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 4, no. 1, pp. 8–14, 2022, doi: 10.51401/jinteks.v4i1.1474.
- [33] M. G. Wellson and W. T. Atmojo, "Implementasi Metode Gdlc Pada Game Taxi Rush Menggunakan Unity Engine," vol. 18, pp. 201–214, 2024.
- [34] B. Raharjo, "Pemrograman Bahasa C#," *Univ. Sains Teknol. Komput. (Universitas STEKOM) Univ.*, pp. i–111, 2022.
- [35] 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.
- [36] I. Mualim, "Sistem Komputerisasi Absen Guru dan Jadwal Mengajar Pada SMK Darul Amal Kota Metro," *Electrician*, vol. 15, no. 1, pp. 12–19, 2021, doi: 10.23960/elc.v15n1.2178.
- [37] *RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN SISTEM EKSKRESI KULIT BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN ALGORITMA LCM*. 2023.
- [38] 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.

- [39] H. Nurfauziah and I. Jamaliyah, "Perbandingan Metode Testing Antara Blackbox Dengan Whitebox Pada Sebuah Sistem Informasi," *J. Vis.*, vol. 8, no. 2, pp. 105–113, 2022, [Online]. Available: <https://jurnas.saintekmu.ac.id/index.php/visualika/article/view/24>
- [40] M. I. Shiddiq, "Implementasi White Box Testing Berbasis Path Pada Form Login Aplikasi Berbasis Web," *Siliwangi Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 1, p. 2022, 2022.
- [41] S. Kasus, P. T. Lion, and D. R. Ap, "Analisis perancangan sistem asset berbasis website studi kasus: pt lion air," *Denny Rianditha A*, vol. vol 8, no. 1, p. 30, 2021.
- [42] 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.
- [43] I. K. Suabdinegara, G. A. Ayu Putri, and I. M. S. Raharja, "Reengineering Proses Bisnis Toko Oleh-Oleh Menggunakan Enterprise Resource Planning Odoo 13 dengan User Acceptance Test sebagai Metode Pengujian Sistem," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 5, no. 4, p. 1488, 2021, doi: 10.30865/mib.v5i4.3271.
- [44] D. Alvendri, Y. Huda, and R. Darni, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis

- Android,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 4, pp. 11062–11076, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i4.2031.
- [45] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiowati, and J. Warta, “Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 8, no. 2, pp. 263–272, 2014, doi: 10.35968/jsi.v8i2.741.
- [46] 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.
- [47] W. Alexandra, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, pp. 107–116, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i1.1864.
- [48] A. Triyono, “Aplikasi Pembelajaran Biologi Tentang Tanaman Berbasis Augmented Reality Untuk Kelas Xi,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 4, pp. 501–513, 2022, doi: 10.33365/jatika.v2i4.1607.
- [49] S. Sundari, M. Al Adib, and S. Khairani, “Perancangan Aplikasi Mixed Reality Museum Presiden Indonesia Berbasis Android Menggunakan Vuforia,” *J. SAINTIKOM (Jurnal Sains Manaj. Inform. dan Komputer)*, vol. 23, no. 1, p. 124, 2024, doi: 10.53513/jis.v23i1.9589.
- [50] D. I. Af'idah, S. F. Handayani, R. W. Pratiwi, D. Dairoh, N. A. Gunarsih, and A. Miftahudin, “Peningkatan Kemampuan Microsoft Office Advance

- Pada Penulisan Laporan Dan Pembuatan Modul Pembelajaran,” *JMM (Jurnal Masy. Mandiri)*, vol. 6, no. 3, p. 1840, 2022, doi: 10.31764/jmm.v6i3.7799.
- [51] A. Kusumawati, N. Purwandari, and E. Lumba, “Model Pembelajaran Mind Mapping Menggunakan Microsoft Visio 2007 bagi Guru-Guru SDIT Al-Kautsar Cikarang,” *J. Karya untuk Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 26–37, 2021, doi: 10.36914/jkum.v2i1.478.
- [52] E. R. Dewi and J. Hutabarat, “Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Menggunakan Microsoft Visual Studio,” *J. Valtech*, vol. 4, no. 2, pp. 26–33, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/3820>
- [53] Muchlis, Seabri hesinto, and Fitriani Wulandari, “Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Realisasi Anggaran pada Sd 2 Yps Prabumulih Menggunakan Microsoft Visual Studio 2010,” *JSK (Jurnal Sist. Inf. dan Komputerisasi Akuntansi)*, vol. 5, no. 1, pp. 12–17, 2021, doi: 10.56291/jsk.v5i1.60.
- [54] M. Pritandhari and F. A. Wibawa, “Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo,” *SINAR SANG SURYA J. Pus. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, p. 33, 2021, doi: 10.24127/sss.v5i1.1480.
- [55] 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.
- [56] M. D. Yuniartika, “Program Animasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 (Studi Kasus : SD Swasta Sri Pinang) Amri,” *Progr. Animasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Dengan Menggunakan Adobe Flash Prof. CS6 (Studi Kasus SD Swasta Sri Pinang) Amri*, vol. 2, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [57] J. Budiasto, T. M. Tallulembang, and N. Y. Mathius, “Sistem Pendukung Keputusan Untuk Pemilihan Tempat Kos Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp),” *Musamus J. Technol. Inf.*, vol. 3, no. 02, pp. 062–070, 2021, doi: 10.35724/mjti.v3i02.5191.
- [58] R. Wahyudi and H. H. Syahputra Pasaribu, “Perancangan Aplikasi Quiz Menggunakan Metode Pengacakan Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android,” *Riau J. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 17–26, 2015, [Online]. Available: <https://e-journal.upp.ac.id/index.php/RJOCS/article/download/484/470>
- [59] I. G. A. S. Parnayathi, “Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA,” *J. Educ. Action Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 473–480, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- [60] E. Waloyo, “Eksistensi Buku Paket Bahasa Inggris Di Sekolah: Pertimbangan Guru Dalam Memilihnya,” *AL-TARBIYAH J. Pendidik. (The*

- Educ. Journal*), vol. 30, no. 1, p. 10, 2020, doi: 10.24235/ath.v30i1.6479.
- [61] A. Rohim, “Analisis Kesalahan Buku Matematika Materi Relasi Dan Fungsi Kelas Viii Serta Alternatif Penyelesaiannya,” *J. Edukasi Kaji. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 259–268, 2020, doi: 10.51836/je.v6i2.153.
- [62] B. Yolanda, “Aplikasi Berbasis Web untuk Pencatatan Pembelian dan Mengelola Kartu Stok Obat Menggunakan Metode FIFO (Studi Kasus : Apotek Cemerlang , Bandung),” vol. 10, no. 1, pp. 30–34, 2024.
- [63] A. W. Adawiyah, “Analisa Pengaruh Paket Wisata Destinasi Pangalengan Terhadap Keuntungan Berdasarkan Skenario Pemodelan Menggunakan Aplikasi Anylogic (Studi Kasus : PT. Java Wisata),” *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 5, pp. 2986–6340, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8045293>
- [64] R. Aldy and D. Putra, “Monitoring Dan Kontrol Suhu Lampu Untuk Budidaya Maggot Bsf Berbasis Iot (Lamp Temperature Monitoring and Control for Iot-Based Maggot Bsf Cultivation),” *J. Transit*, vol. 9, no. 12, pp. 37–44, 2021.
- [65] Z. Tuasamu *et al.*, “Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD Dan Flowchart Pada Bisnis Porobico,” *J. Bisnis Manaj.*, vol. 1, no. 2, pp. 495–510, 2023.
- [66] L. Lutfiana, I. Mukharomatul Putri, A. Nuril Fajriyah, F. Ekonomi dan Bisnis Islam, and I. Surakarta Kartasura, “ANALISIS PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI DI LAZIS JATENG CABANG

SOLO Lina,” *J. Ris. Akunt. Politala*, vol. 3, no. 1, pp. 2715–4610, 2020,
[Online]. Available: <http://jra.politala.ac.id/index.php/JRA/index>