

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Pauziah and W. D. Laksanawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality Pada Materi Struktur Kristal,” *J. Penelit. Pembelajaran ...*, vol. 14, no. 2, pp. 179–188, 2023.
- [2] S. Said, “194 | Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Bima,” *J. PenKoMi Kaji. Pendidik. Ekon.*, vol. 6, no. 2, pp. 194–202, 2023.
- [3] N. A. Rashydny and T. N. Diana, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Komik Digital,” *J. Lumin. Ris. Ilm. Pendidik. Fis.*, vol. 4, no. 2, pp. 87–93, 2023.
- [4] Y. Guntara, A. Saefullah, N. Farida, S. Rosyadah Nurlia, and M. Nisa Abdilah, “Visual thinking strategy in augmented reality (ViTSAR): implikasinya dalam memfasilitasi reflektif thinking skills mahasiswa pada materi gelombang cahaya,” *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Fis. UNTIRTA*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2023.
- [5] N. S. Atmaja, “Implementasi Linear Congruent Method dalam Melatih Daya Ingat Hafalan Bahasa Arab,” *Blend Sains J. Tek.*, vol. 2, no. 1, pp. 35–45, 2023.
- [6] D. Mulyati, F. Bakri, and D. Ambarwulan, “The design of sound wave and optic marker for physics learning based-on augmented reality technology,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1318, no. 1, 2019.
- [7] N. Wulandari, E. Hidayatul Adha, and B. Setiaji, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Optika Geometri,”

- J. Penelit. dan Pembelajaran Fis. Indones.*, vol. 4, no. 1, 2022.
- [8] A. H. Yusup, A. Azizah, E. S. Rejeki, M. Silviani, E. Mujahidin, and R. Hartono, “Literatur Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial,” *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*. 2023.
- [9] A. A. Harahap and N. A. Hasibuan, “Implementation of LCM (Linear Congruent Method) Method in Region Song Game,” *IJICS (International J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 4, no. 2, p. 57, 2020.
- [10] D. B. Rarasati and E. Widjaja, “Perancangan Kuis Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android,” *Zo. J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 179–191, 2023.
- [11] S. D. Nasution, “Modifikasi Algoritma Caesar Cipher Menggunakan Linear Congruent Method Untuk Mengamankan Data,” vol. 01, no. 03, pp. 95–101, 2024.
- [12] A. A. Kohar, S. Supriyadi, H. Budiyanto, and Yulyanto, “IMPLEMENTATION OF LINEAR CONGRUENT METHOD ALGORITHM IN ANIMAL INTRODUCTION EDUCATION GAME BASED AUGMENTED REALITY Aang,” *Balong Int. J. Des.*, vol. 1, no. 1, pp. 328–341, 2019.
- [13] 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.
- [14] I. P. Sari, O. K. Sulaiman, A.-K. Al-Khowarizmi, and M. Azhari,

- “Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Masyarakat pada Kelurahan Sipagimbar dengan Metode Prototype Berbasis Web,” *Blend Sains J. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 125–134, 2023.
- [15] E. W. Fridayanthie, H. Haryanto, and T. Tsabitah, “Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web,” *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 23, no. 2, pp. 151–157, 2021.
- [16] F. Ardiansyah and Munawaroh, “Pengembangan Sistem Informasi Keanggotaan Online Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel Dengan Metode Prototype Pada Asosiasi Inkindo,” *JORAPI J. Res. Publ. Innov.*, vol. 1, no. 2, pp. 266–271, 2023.
- [17] A. Surahmat, “Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Pada Percetakan Cubic Art,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 81–86, 2023.
- [18] N. I. A. Gusti Putri and R. Setiawan, “Rancang Bangun Aplikasi Elearning,” *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [19] N. Azis, G. Pribadi, and M. S. Nurcahya, “Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android,” *J. IKRA-ITH Inform.*, vol. 4, no. 3, pp. 251–255, 2020.
- [20] T. Armanda and A. D. Putra, “RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK USAHA PENJUALAN HELM,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 17–24, 2020.
- [21] M. Amdi Rizal, I. Ahmad, N. Aftirah, and W. Lestari, “Aplikasi Inventory Persediaan Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme

- Programming (Studi Kasus : Esha 2 Cell),” *Jl. ZA. Pagar Alam*, vol. 3, no. 2, pp. 2774–5384, 2022.
- [22] D. Pauziah and W. D. Laksanawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality Pada Materi Struktur Kristal,” *J. Penelit. Pembelajaran Fis.*, vol. 14, no. 2, pp. 179–188, 2023.
- [23] M. Arifin and M. Fahrizal, “Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode AR (Augmented Reality),” *J. Portal Data*, vol. 6, no. 1, pp. 1–22, 2021.
- [24] A. H. Yusup, A. Azizah, E. S. Rejeki, M. Silviani, E. Mujahidin, and R. Hartono, “LITERATURE REVIEW: PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM MEDIA SOSIAL,” *JPI J. Pendidik. Indones.*, vol. 3, no. 5, pp. 1–13, 2023.
- [25] M. Faqih, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android,” *Konfiks J. Bhs. Dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 27–34, 2020.
- [26] Sapriyah, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 2, no. 1, pp. 470–477, 2019.
- [27] Y. Guntara, A. Saefullah, N. Farida, S. R. Nurlia, and M. N. Abdilah, “Visual Thinking Strategy In Augmented Reality (ViTSAR): Implikasinya dalam Memfasilitasi Reflektif Thinking Skills Mahasiswa pada Materi Gelombang Cahaya,” *Proseding Semin. Nas. Pendidik. Fis. UNTIRTA*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2023.

- [28] M. Kanginan, *FISIKA UNTUK SMA/MA KELAS XI*. Jakarta: Erlangga, 2013.
- [29] K. Kmajaya and W. Purnama, *Aktif dan Kreatif Belajar Fisika*. Bandung: Grafindo Media Pratama, 2018.
- [30] N. Khesya, “MENGENAL FLOWCHART DAN PSEUDOCODE DALAM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN,” *OSF Prepr.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–23, 2021.
- [31] D. R. Poetra and N. Hayati, “Performa Algoritma Bubble Sort dan Quick Sort pada Framework Flutter dan Dart SDK(Studi Kasus Aplikasi E-Commerce),” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 806–816, 2022.
- [32] 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.
- [33] S. S. Wahyuni and E. P. S. Tambunan, “Efektivitas Pemberian Kuis Menggunakan Aplikasi Google Form pada Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar Siswa,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8033–8039, 2022.
- [34] L. Rafika Putri, “Persepsi Pemberian Kuis Interaktif Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran,” *J. Med. Hutama*, vol. 03, no. 01, pp. 1462–1467, 2021.
- [35] A. Rostika, “Pengaruh Penggunaan Buku Paket Terhadap Hasil Belajar Siswa SD,” *MENDIDIK J. Kaji. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 2, no. 1, pp.

55–64, 2016.

- [36] N. S. Siregar, A. Julianto, and A. Ismunandar, “Dampak Perubahan Kurikulum terhadap Buku Pket Bahasa Indonesia sebagai Kebijakan Pendidikan,” *J. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 1–11, 2022.
- [37] I. Rochmawati, “Analisis user interface situs web iwearup.com,” *Visualita*, vol. 7, no. 2, pp. 31–44, 2019.
- [38] A. E. Abiyoga, “Pengembangan Aplikasi Website Untuk Informasi Service Motor Dan Mobil,” *J. Teknol. Pint.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–14, 2023.
- [39] I. Irkhos and E. Risdianto, “Pelatihan Pengelolaan Website dan Konten Youtube Untuk Promosi Wisata Desa Rindu Hati Bengkulu Tengah,” *DIKDIMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 11–20, 2022.
- [40] D. Zaliluddin, B. Budiman, and A. Rully, “Implementasi E-Government Berbasis Android,” *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 2, pp. 83–88, 2020.
- [41] D. Riadi, “Perancangan Game RPG (Role Playing Game) ‘SIGNA’ Berbasis Android,” 2022.
- [42] R. Wijianto, S. Saefudin, and A. D. Saputra, “Pengembangan Aplikasi Tamu Wajib Laport Di Desa Karangsalam Baturaden Berbasis Android,” *Informatics Comput. Eng. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 79–87, 2023.
- [43] R. Adrian, “RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI JARINGAN EKSKRESI MANUSIA DENGAN ALGORITMA LCM BERBASIS AUGMENTED REALITY,” 2023.
- [44] D. C. Antono, H. N. Palit, and R. Adipranata, “Implementasi Enkripsi AES

- Cipher dan Discrete Wavelet Transform Dalam Metode Steganografi,” *J. Infra*, vol. 8, no. 1, pp. 285–288, 2020.
- [45] K. Nor Ramadha, “Website Novel Komedi Wenovel Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 04, pp. 64–79, 2022.
- [46] Akhmad Fauzan, Ertie Nur Hatiwati, and Faramita Dwitama, “Sistem Informasi Inventori Persediaan Barang Pada Pt. Yasa Berkah Mandiri Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 29–34, 2023.
- [47] I. Bakti, M. Firdaus, and U. Masduki, “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi SIMPORA Berbasis Online dengan PHP,” *Technol. J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, 2024.
- [48] N. Naufal *et al.*, “Analisa Perbandingan Kinerja Response Time Query Mysql Dan Mongodb,” *J. Inform. dan Teknol. Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 158–166, 2022.
- [49] I. P. Sari, A. Syahputra, N. Zaky, R. U. Sibuea, and Z. Zakhir, “Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan dan Layanan Jasa Laundry Sepatu Berbasis Website,” *Blend Sains J. Tek.*, vol. 1, no. 1, pp. 31–37, 2022.
- [50] A. W. Prayugha and F. Zuli, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *Res. Lembaran Publ. Ilm.*, vol. 4, no. 1, pp. 12–17, 2021.
- [51] Ismail Setiawan, “Komparasi Kinerja Integrated Development Environment (IDE) Dalam Mengeksekusi Perintah Python,” *SATESI J. Sains Teknol. dan*

- Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 52–59, 2022.
- [52] Nelly Sofi and Riza Dharmawan, “Perancangan Aplikasi Bengkel Csm Berbasis Android Menggunakan Framework Flutter (Bahasa Dart),” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 53–64, 2022.
- [53] 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.
- [54] N. Eyni Alfia and B. Waseso, “Perancangan Aplikasi Retensi Data Pada Database MySQL (Studi Kasus: PT. Telkomsigma),” *JUSIBI-(JURNAL Sist. Inf. DAN E-BISNIS)*, vol. 2, no. 3, pp. 2655–7541, 2020.
- [55] A. W. Adawiyah, “Analisa Pengaruh Paket Wisata Destinasi Pangalengan Terhadap Keuntungan Berdasarkan Skenario Pemodelan Menggunakan Aplikasi Anylogic (Studi Kasus : PT. Java Wisata),” *J. Ilm. Multidisipline*, vol. 1, no. 5, pp. 2986–6340, 2023.
- [56] 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.
- [57] A. M. Zaki, M. S. Asih, and K. Chiuloto, “Sistem Pendukung Keputusan Untuk Penerimaan Tenaga Kerja Menggunakan Metode Naïve Bayes Studi Kasus PT. Alfathi Berkah Mulia,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. Komun.*, pp. 399–407, 2020.
- [58] A. Zalukhu *et al.*, “Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart,” *J. Teknol. Inf. dan Ind.*, vol. 4, no. 1, pp. 61–70, 2023.

- [59] J. Juliansyah, K. Wijaya, and M. Muchlis, "Rancang Bangun E-Learning System Pada SMK Pratiwi Prabumulih Menggunakan PHP & MySQL," *J. Pengemb. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 2, no. 4, pp. 198–217, 2021.
- [60] S. D. Redemptus and M. Muhlis, "Sistem Informasi Penjualan Berbagai Macam Produk Berbasis Android Di Toko De Ari Palopo," *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 1, pp. 34–50, 2022.
- [61] Indah Nurlita and Reni Anggraini, "Analysis and Design of Incoming and Outgoing Cash Accounting Information Systems at Kilometer 28 Laundry using the Pieces and Waterfall Methods with Unified Modeling Language (Uml) Tools," *Formosa J. Appl. Sci.*, vol. 2, no. 6, pp. 1065–1090, 2023.
- [62] M. G. L. Putra and H. Octantia, "Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Gamification (Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi Kalimantan)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 3, pp. 571–578, 2021.
- [63] A. Gunawan, "Program Animasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 (Studi Kasus : SD Swasta Sri Pinang)," *J. Student Dev. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–4, 2022.
- [64] Widiastuti, D. Ikasari, and D. Anggraini, "Rancang Bangun Sistem Terintegrasi Pemrosesan Nilai Praktikum pada Laboratorium Komputer," *J. Ilm. KOMPUTASI*, vol. 13, no. 1, pp. 63–68, 2014.
- [65] F. Halawa and A. Saifudin, "Pengujian Fungsionalitas Aplikasi Kasir Berbasis Web dengan Metode Blackbox," *OKTAL J. Ilmu Komput. dan Sains*, vol. 2, no. 06, pp. 1780–1787, 2023.

- [66] A. MAhfuzi, M. Hafizh, R. J. Erbila, and A. Saifudin, "Penguujian Software E-Commerce dengan Black Box," *JRIIN J. Ris. Inform. dan Inov.*, vol. 1, no. 4, pp. 700–710, 2023.
- [67] I. Nurkholis and A. H. Yunial, "Automation Testing Tool Dalam Penguujian Website Sistem Informasi Pembayaran Iuran Dan LKS Di MTS Al-Ittihad Menggunakan Puppeteer," *Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 101–108, 2023.
- [68] A. Andriyanto, A. Sekar Pratiwi, I. Nurdiansyah, and A. Saifudin, "OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science Otomatisasi Penguujian Aplikasi POS (Point Of Sale) Menggunakan Metode White Box," *OKTAL J. Ilmu Komput. dan Sci.*, vol. 2, no. 6, pp. 1769–1779, 2023.
- [69] M. I. Pratama, "PENGUNAAN TEKNIK BASIS PATH DALAM PENGUJIAN WHITE BOX DALAM EVALUASI SISTEM E-KIOSK LAYANAN PENDAFTARAN PASIEN BPJS," *Easy Chair*, 2021.
- [70] D. A. N. T. Informasi, S. Nengsi, R. Adawiyah, S. Bantun, and J. Y. Sari, "Sistem Informasi Layanan Rekam Medis pada Rumah Sakit Ibu dan Anak Budi Medika Daerah Kabupaten Kolaka," *Semin. Nas. Pemanfaat. SAINS DAN Teknol. Inf. 2023*, vol. 1, no. 1, 2023.
- [71] N. A. Fitri, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sistem Ekskresi Kulit Berbasis Augmented Reality Menggunakan Algoritma LCM," 2023.