

DAFTAR PUSTAKA

- Abza, A. T. P. (2019). Simulasi Animasi Dua Dimensi Untuk Pemilih Pemula Dalam Informasi Tata Cara Pemilihan Umum Kepala Daerah Dengan Metode Luther-Sutopo. *Jurnal Intra Tech*, 3(1), 28-37.
- Amdani, Nining, & Purnamasari, A. I. (2022). Pengembangan Media Belajar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android pada Konsep Panca Indera. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1).
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Ikraith- informatika*, 4(3), 1-5.
<https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/download/815/618>
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28-38.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/711/289>
- Haditama, I., Slamet, C., & Fauzy, D. (2016). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Dan Fuzzy Tsukamoto Dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 51-58.
<http://join.if.uinsgd.ac.id/index.php/join/article/viewFile/11/20>
- Hamadi, M. R., Lumenta, A. S., & Putro, M. D. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/17791/17315>
- HN, I. A., Nugroho, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian usability website menggunakan system usability scale. *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 17(1), 31-38.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented

Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1),20-25.

<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/teknologiinformasi/article/download/266/114>

Hermawan, H., Waluyo, R., & Ichsan, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mesin Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 1(1), 1-7.

Jeff Sauro, P. (2018). 5 Ways to Interpret a SUS Score. Measuring U.

<https://measuringu.com/interpret-sus-score/>

Juannita, J., & Adhi, B. P. (2017). Pengembangan media pembelajaran sistem pencernaan manusia untuk Kelas 8 SMP dengan fitur augmented reality berbasis android (Studi Kasus: SMPN 7 Depok). *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 1(1), 76-81.

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/download/1894/2369>

Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (2020). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 159-169.

Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326- 338.

Masri, M., & Lasmi, E. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless. *JET (Journal of Electrical Technology)*, 4(1), 40-46.

<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/jet/article/download/1118/865>

Mintarsih, M. (2023). Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(1),

33-35.

Mongi, L. S., Lumenta, A. S., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1).

Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *Jurnal Informatika Dan Komputer*, 2(1), 19-25.

<http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/jiko/article/viewFile/1052/1065>

Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48

Neyfa, B. C., & s Salsabila, G. (2016). Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD). *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 20(1).

<http://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jpkop/article/download/532/426>

Nia Oktaviani, N. (2022). Pemodelan dan Implementasi Aplikasi Mobile Umrah Guide Menggunakan Unified Modeling Language. Pemodelan dan Implementasi Aplikasi Mobile Umrah Guide Menggunakan Unified Modeling Language.

<http://eprints.binadarma.ac.id/11757/1/Jurnal%20Nia%20dan%20Siti%20Sauda.pdf>

Pangau, L. Y., Kaunang, S. T., & Lumenta, A. S. (2019). Game based education: pengenalan peristiwa sejarah permesta di Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 203-208.

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137.

Qorimah, E. N., Laksono, W. C., Hidayati, Y. M., & Desstyia, A. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented

Reality (AR) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 57-63.

Rasjid, M., Sengkey, R., & Karouw, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Alat Musik Kolintang menggunakan Augmented Reality berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1).

Setiawan, A., Gunawan, H., Hidayatullah, A., Putra, M. A. S., Sugema, R. C., Pane, A. H., ... & Irsyad, M. (2022). Black Box Testing Dengan Teknik State Transition Testing Pada Inventori Alat-Alat Medis. *Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT)*, 2(3), 151-158.

Supriono, N., & Rozi, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).

<http://www.jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/jipi/article/download/652/329>

Suwandi, E. (2019). Analisis tingkat kepuasan menggunakan skala likert pada layanan speedy yang bermigrasi ke indihome. *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura*, 1(1).

Utami, A. A. N. (2019). Pengaruh Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Di SMK Pasundan 2 Bandung (Studi Kasus Pada Kelas XI Program Keahlian Teknik Permesianan Tahun Ajaran 2018/2019) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Wahid, A. A. (2020). Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi. *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, 1-5.

Wati, E. F., & Kusumo, A. A. (2016). Penerapan Metode Unified Modeling Language (UML) Berbasis Dekstop pada Sistem Pengolahan Kas Kecil Studi Kasus pada PT Indo Mada Yasa Tangerang. *Syntax: Jurnal Informatika*, 5(1), 24-36.